



シャープX68000パソコン教室開催中

- ●会場:四谷教室
- ●コース:入門コース・表集計コース・音楽 コース・絵画コース
- 申込受付電話番号(03)3260-8365
- ●受講料:2,000円(税別)

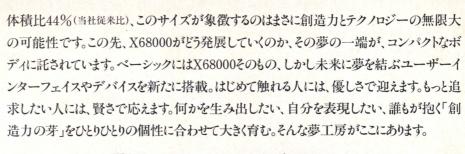
68買ったらEXEクラブに入ろう./ EXEおみこし活動とは?

本体同梱の入会申込ハガキを送るだけで、無料入会。3つのメリット! メリット1:会員No入りオリジナル会員証電卓がもらえる。

メリット2:各種フェアご優待・イベントご案内等、数々の特典あり。

メリット3:X68000の活用情報が手に入る「EXEおみこし活動」に参加できる。 「おみこし活動隊 はでどうぞ。会員メッセージは随時「おみ ※「申込ハガキををなくしてしまった」という方は、右記「おみこし活動隊」までお電話ください。

コミュニケーションペーパー「おみこしPRESS」を通じて会 員同士が情報を交換、どこまでもX68000を使いこなして盛 り上がってしまおう! というのが、その目的。68へのラブコー ル、会員独自のテクニック・活用法など、あなたの68自慢を こしPRESS」に掲載します。



無限大の可能性は そのままに、 そのサイズだけを 凝縮しました。

この事実はX68000の未来に、さらなる可能性をひらくことになるだろう。

●X68000のさらなる夢を象徴する体積比44%(当社従来比)のコンパクトサイ ズ●成熟するウィンドウ環境、SX-WINDOW ver.2.0搭載:フォントマネージャー を装備してアウトラインフォントに対応/1024×1024ドットのワイドデスクトップ、画 面スクロールによる軽快なハンドリングをサポート/アイコンの作成・編集を可能 にするパターンエディタ&アイコンメンテ/ポップアップメニューを自在に作成できる メニューメンテ/ディレクトリ構造やファイル情報を一覧表示できるツリービューア /その他クリップボード、シンボルトレイなどユーザーインターフェイスを高める新 機能を装備●2HD3.5インチFDD2基搭載●カラー液晶ディスプレイとも接続 ●10.4型TFTカラー液晶ディスプレイ 可能*●マウス、コンパクトキーボード標準装備●16MHzクロックをはじめ、X LC-10c1+H(グレー)標準価格598,000円(税別) ●接続ケーブル 68000XVIの機能を継承。 **カラー液晶ティスプレイを接続してご使用の場合、SX-WINDOWLのアプリケーション利用に限定されます。 AN-1515X 標準価格4,200円(税別)





New **~~68000**

2HD3.5インチFDDタイプ CZ-674C-H(グレー) 標準価格298,000円(税別) 14型 カラーディスプレイ(ドットピッチ0.28mm) CZ-608D-H(グレー) 標準価格94,800円(税別)

- ●5.25インチ増設用フロッピーディスクドライブ CZ-6FD5 標準価格99.800円・税別 [接続ケーブル同梱]
 - ディスプレイテレビ (CZ-6TU用たビコントロールケーブル CZ-6CT 標準価格4.500円・税別
 ディスプレイテレビ (CZ-6TU用テレビコントロールケーブル CZ-6CT1 標準価格5.500円・税別
 - - SCSI変換ケーブル CZ-6CS1 標準価格12,000円・税別

さらに熱心な会員のために、「おみこしかつぎ人」制度も設けま した。「かつぎ人」3つのメリットは…●X68000情報交換会「おみ こしかつぎ人の集い」に参加できる。268最新ソフト・各周辺機 器が一覧できる「ソフトウェア・フィールド」を半年1回送付。3「お みこしPRESS」毎号送付。「かつぎ人」になれば68ユーザーとし て一層充実すること間違いなしです。

●「おみこしかつぎ人」になるには、年会費(おみこしかつぎ代)が必要 です。個人入会3,000円/グループ入会(5人1組)2,500円・郵便振込 にて申込受付。●詳細は店頭の「おみこしPRESS」をご覧になるか、ま たは「おみこし活動隊」にお電話ください。

おみこし活動隊…☎(06)886-0354

●お問い合わせは…

***//ャー7/**。株式会社

雷子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部AVCシステム事業推進室 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)3260-1161(大代表)



電話

住所

■大戦略IVを ログロス・ドー	話題騒然、二大S た取りハンドブッ イッチュラント それ	ク
HOT PRESS	にはこたえられない別冊/ 	8 ソフト移植情報38 42
PRESS Spec	ial Edition	新作ソフト 一挙30タイトル乱れ撃ち!
ポピュラス II 蒼き狼と白き雌鹿 スーパー野球道 アイ・オブ・ザ・ビホルダー ティラム・バラム サバッシュ II プリンセスメーカー II ビッグオナー ファイナル ファイト	- 14 スプラッターハウス - 16 ヴェイン・ドリーム II - 18 Dr.ブレイン パズルの坂 - 20 ダイヤモンド・プレイヤー: - 22 アフターバーナー III - 23 銀河英雄伝説 III - 24 バトルテック 奪われた聖杯 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	- 27 フィフス・エレメント 35 - 28 KO世紀ビースト三獣士 35 - 29 3Dゴルフシミュレーション 36 成 30 機甲装神ヴァルカイザー 36 ズ 31 財閥銀行 帝都野望編 36 - 32 トライアル・オブ・フォース 37 - 33 ノア 37 - 33 地球防衛少女イコちゃん 37
	一 川中島異聞録/クラ	
三國志Ⅲ/太閤立志伝/英雄	制覇ゲームの達 雄伝説II/リューヌ伝説/ソードダン オナル・パワーII/F-19ステルスファ	サー/レッサーメルン/ ッイター/マイト&マジックIII
宇宙冒険少女NAMI 美少女ゼミナール拡大版 驚異のCG相談室 CGギャラリー グラフィックツール ウオッチング ハードラボラトリー 海外ソフト情報局 アケード・バイストリートー なんちゅうやっちゃねん ポプコム・レーシングプレスー ポプコム座(新作映画紹介) 新鮮良品館	- 113 パソコンQ&A道場	- 184 C こはプロレス王国 - 214 - 187 芸能・音楽の50 / 215 - 190 ミステリーゾーン研究会 - 216 - 195 リバーサー通信 - 219 - 198 MOVIES ON / 219 - 201 デックストアに出かけよう - 220

表紙イラスト/くつぎけんいち デザイン/山口馨 本誌に掲載するソフトの価格は表示があるもの以外はすべて税別価格です。

スキャン・ザ・コンピュータ・ヒーローズ-209

提督の異常な愛情

今月のプレゼントー

無謀な旅人一

207

208

時空の龍騎兵リバーサー

星占い一

次号予告

225

226

巻末

リューヌ伝説最後の審判一

アストラルシティーニュージック・パビリオン-

リューヌ伝説 Vol.14 応募券

136

152

158

164

Monthly software HOLP PICSS

TOPICS/

1.X68野郎の熱気ムンムン/ 全日本X68000芸術祭全国大会開催



グランプリ作品『TORNA DO』。架空の車の2分間CMという形をとったCG。データ量はフロッピー95枚分になるとか。

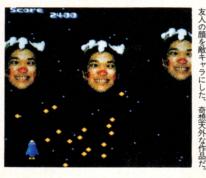
4月12日(日)、東京ドームのお隣後楽園プリズムホールにおいて、「第 | 回全日本X68000芸術祭」全国大会が開催された。昨年7月の四国大会を皮切りに、全国 | I カ所で地区大会が行われ、応募作品はなんと62 | 点にのぼった。どの作品も力作ぞろいで、審査員を悩ませてくれたが、その地区大会を勝ち抜いた優秀作品22点が、全国一の座を競った。

ホール入り口には、開場前から長い列ができ、 なかなかの盛り上がり。X68ファンの熱心さはさす が! そして、3時間にわたる作品紹介、審査員 による講評、慎重審査の結果みごとグランプリに



超満員の会場。広いホールも立ち見が出るほどの盛況だった。

輝いたのは、神奈川地区代表、文月涼さんのCGアニメ作品『TORNA DO』。そのままTV放映しても恥ずかしくないほどの出来で、審査員をうならせた。なおポプコム賞は、首都圏地区代表の竹内久徳さんのシューティングゲームが獲得した。



2.『エアーマネジメント』PC -98移植中、ドラマCDも出るよ



プレイヤーは航空会社の社長として経営手腕を振るうのだ。 写真はスーパーファミコン版のものです。

光栄が今年の4月にスーパーファミコンで発売した『エアーマネジメント・大空に賭ける』を、現在PC-98に移植中。ゲームの内容は、世界の空を股にかけて行われる、航空会社経営シミュレーションだ。現在実際に使われている航空機が多数登場のこのソフト、飛行機好きには楽しみな一作。また、同社の『リーディングカンパニー』などと同じく、会社経営SLGとしても完成度が高いので大人のユーザーにも支持されそうである。7月発売

予定。価格は未定。

光栄のもうひとつのニュースは、「CDドラマコレクションズ」の発売。読んで字のごとく、CDに収められた声と音楽によるドラマだ。第 | 弾はゲームでおなじみ『三國志』。6月25日に | 巻 「諸葛亮孔明之巻〜臥龍、天命を識る〜」、2巻「趙雲子龍之巻〜孤虎、傾月に吼ゆ」の2作品が同時発売される。価格は各3,300円(税込)。



耳で楽しむ『三國志』もまたオツなもの。キャラクターデザイン、イラストは塩山紀生が担当。

3. SS の二大ヒット作にパワー アップセット&エディター登場!



写真は『天下統一II』。このゲームがどのようにパワーアップするのか? 楽しみなところだ。

システムソフトが誇る二大ヒット作『天下統一 II』と『大戦略』をパワーアップさせるソフトが 続けざまに発売される予定だ。

まず、7月に発売される『天下統一IIパワーアップセット』(税別予価6,800円)は、昨年11月に発売されて以来、戦国SLGフリークたちの絶大な人気を得ている『天下統一II』をさらにおもしろくしてくれるソフト。イベント、武将の登場、跡継

VS サイ

ぎ、勝利条件、各コマンドなどを見直し、よりスピーディーでダイナミックなゲーム展開を実現するという。このソフトを使うと、全く新しい『天下統一 Π 』の世界を堪能できることになる。

一方、8月に発売が予定されている『大戦略マルチエディタ』(税別予価6,800円)も大戦略ファンには見逃せない一作になりそう。このソフトが対応するのは『キャンペーン版大戦略II』『スーパー大戦略』「大戦略III'90』そして7月にいよいよ発売される『大戦略IV』(いずれもPC-98版)。どちらも詳しい内容は次号で紹介の予定。



文撃力、防御力、敏しょう性、知力を読み

ディスクを入れて下さい

4.『KIGEN』の開発スタッフが、早くも新作に取りかかったゾ

『BURAI』『KIGEN』といった大ヒットRPGを作り上げたリバーヒルソフトが、またまたスケールの大きいRPGを開発中だ。

その新作「プリンセス・ミネルバの冒険(仮題)」は、登場するキャラクターがすべて女の子という、ちょっと変わった作品。ストーリーのほうは5月23日にみのり書房から創刊されたコミック誌『コミック・ゼノン』でも連載されているから、今のうちからチェックを入れておいたほうがいいかも。ソフトの対応機種はPC-98で、発売は12月下旬予定。価格はまだ未定だ。『KIGEN』の開発スタッフと、PCエンジンのRPG『天外魔境』で知られる、REDカンパニーとの共同企画だというから、大きな話題を呼ぶことは間違いない。発売を楽しみに待とう。



5. 今、フロッピーに秘められた 力が解放され、戦いが始まる

バーコードバトラーって知ってるよね。そのパソコン版ともいうべきゲーム、『ディスクバトラー』が、ついに発売された。MS-DOS上で動作するいろいろなソフトのシステムディスクから、生命力、

攻撃力、防御力、敏しょう性、知力を読み取り、ソフトウェア戦士を作る。そうして作った戦士たちを戦わせて遊んじゃおう、っていうものだ。戦闘のときにはちゃんと攻撃アニメーションをするし、知力が高ければ、攻撃のバリエーションも多いのも『ディスクバトラー』ならでは。戦士を5人ずつ集めて軍団を作れば、軍団戦もできるぞ。

PC-98用で7,800円(税別)、総合ビジネスアシストより、発売中。100数種の戦士データを収録した「ソフトウェア戦士データ集』は3,600円(税別)。

6.新しい謎が待ち受ける、期待のAD&D®最新作、早くも登場/



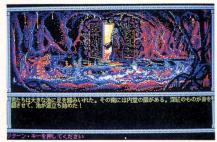


場する(下)。 「カース〜」でおなじみの 「カース〜」でおなじみの

今もなお、絶大な人気を誇るテーブルトーク『AD&D』。 そのフォーゴトン・レルムの世界を舞台にした本シリーズの新作RPG『シークレット・オブ・ザ・シルバーブレイズ』 (PC-98)が、7月17日に発売される。

ストーリーは、というと……。ニュー・ヴァー ディグリスの鉱夫が、誤って "古き邪悪な存在" を掘り起こしてしまった。その "存在" は、坑道 を永遠に閉ざし、人々の生活を脅かし始める。困り切った住民たちは、不思議な力を持つという知恵の井戸に宝物を捧げ、彼らをこの窮地から救い出してくれる救世主の出現を祈るのだが。

システムはタクティカル・コンバットを採用するなど、前作『カース・オブ・アジュア・ボンド』 とほとんど同じ。続報を待っていてほしい。



鉱山の地下に、不思議な池が……。グラフィックがシブいオープニングシーン。

7 ■美少女(!)が続々と登場する 異色ビリヤードゲーム



中国服に身を包んだチャイニーズ娘など8人の女のコが、手 くすね引いて待っている!

昨年の夏、海外移植モノAVG『デジャヴII』を発売して以来、パソコンゲームとご無沙汰だったパック・イン・ビデオが、久しぶりに新作をリリースする。ビリヤードSLG『ハスラー2055』(PC-98)が、それ。

ビリヤードを題材にした作品は、「実践ビリヤード」ほか、過去にも数作手掛けた経験のある同社だが、この「ハスラー」は、試合に勝ち抜くたびに対戦相手の女のコが洋服を脱いでゆくという、ムフフな内容。

8月下旬発売予定で、価格は9,800円(税別)。



ビリヤード台の上に制服姿の女性が……。ウグッ。たまらんねぇ。

読者が BEST SOFT 30



1位 153票 先月1位

三國志Ш

SLG ●光栄 PC-98



2位89票 先月13位

ふしぎの海のナディア

AVG ●ガイナックス



3位66票 先月13位

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 Ⅱ

RPG ●日本ファルコム PC-88SR

4位41票 先月33位

天神乱魔 PPG ●エルフ

RPG ●エルフ PC-98 FM TOWNS

5位32票 先月43位

太閤立志伝

SLG ●光栄 PC-98 ×68000 熱狂的なファンの力で(?)勢いにのる『ナディア』は、『三國志III』の独走にストップをかけられるか? 8本もある初登場組の動向も、かなり気になるところ。

6位24票 先月2位 ドラゴンナイト	II PC-98, X68000, FM TOWNS
ロードフ自然記	G
■ 四 3 1 元 1 日 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	G S
7位21票 初登場 レジオナルパワーススモスコンピューター	G Maria Caracteria de la companya del companya de la companya del companya de la
9位17票 先月9位 ウイザードリイ目	B.C.F. PC-98, FM TOWNS, IBM-PC(DOS/V)
10位15票 先月18位 ランス3・リーナ	プス陥落 PC-98、X68000、FM TOWNS
11位14票 初登場 Might&Mag	SICIII PC-98
12位12票 初登場 ソードダンサー	PC-98
12位12票 初登場 マーシャルエイ	ジ PC-98、X68000
14位11票 先月3位 グラディウスIIーGOF	ERの野望- Ç ×68000
15位 9 票 先月13位 ロボクラッシュ9	8 PC-98
15位 9 票 初登場 スーパーリアル麻雀F	PII&PIII # FM TOWNS
15位 9 票 先月18位 DOR	PC-98, X68000 FM TOWNS
18位 8 票 先月 5位 幻影都市	PC-98、MSXturboR
18位8票 先月4位 ブランディッシュ	PC-98, FM TOWNS
18位8票 先月8位 ぽっぷるメイル	PC-88SR、98
18位 8 票 初登場 Dr.STOP	PC-98、X68000
18位 8 票 初登場 フイアット	FM TOWNS
18位 8 票 先月24位 PONYON	7 PC-98、X68000
18位 8 票 先月7位 シュヴァルツシルトIII・惑	星 デスペラン
18位 8 票 先月18位 JOKER2	PC-98、X68000
26位 6 票 先月一位 □ードモナーク	PC-98, FM TOWNS
26 位 6 票 先月13位 関ケ原 ●アートディンク	PC-98, FM TOWNS
26 位 6 票 初登場 コンチネンタル ●テクノポリス	PC-98, X68000, MSX2
26 位 6 票 先月33位 スターウォーズ ●ピクター音楽産業	¢ ×68000
26位 6票 先月33位 ヨーロッパ戦線	PC-88SR.98. MSX2

グピンクがまぶしい)とすれ違っ ンのフィリピン女性(ショッキン

た。

さすがでんなあ。

というわけで(どういうわけ

店である。取材陣は(といっても

ボクひとりだけど)、パソコンソフ だ?)、ニノックス・コア・日本橋 原

もよく売れている。

ンを張る電気街、大阪・日本橋。 葉原とその規模の大きさでタイマ

今月は大阪編。場所は、東の秋

3

06-647-2038

住所:大阪府大阪市浪速区日本橋西1

た。『太閤立志伝』も非常に売れ

好調なTOWNSソフトの棚。。関 國志Ⅲ』が連休でまた盛り返しま 店に置いてないようなソフトの品 ぞろえってことです。
 ただし、
 一 ソフトのバラエティーですね。 ていますからね も数多くの種類のゲームがそろっ 本一本のソフトの仕入れ本数はそ ころで、最近の売れ筋ソフトは? んなに多くはないんですが……。で 「パソコンソフトに関していえば 時は落ち着いたかに見えた『三 なるほど。それはうれしい。と

ソフトのバラエティーで勝負! 伺ったのだ。 ト売り場担当の一村さんにお話を えーと、まずはこのお店の特徴

シクス・コア・日本橋店 コンショップ紀行

他 SOII Sのハードもよく売れていますし いですか? この店ではTOWN このあたりの店でもトップじゃな Sソフトがよく出るんですよね。 ンズスペシャル」。ウチはTOWN もいました。あとは『斬Ⅱ~タウ 合わせや店に聞きにくるお客さん れたこと。発売日には電話の問い ラシック・ロードー』 は失礼ですが、 ています。それに、意外といって そういえば棚を見るとTOWN ナーなかなか充実してる 、競馬SLGの『ク がかなり売

発行所 〒101 東京都千代田区 神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F 株新企画社・POPCOM編集部 電話/03-3263-6940



に大健闘。

上位の光栄2作は順当ね。

『クラシック・ロード1』

の4位は確か

作の雰囲気は壊れていなかった

全体的によかったですね。原

しまうのでストーリーが短くな し。でも、行動するとき別れて ふしぎの海のナディア

の丈3メートルはありそうなデカ ら歩いて向かう間(3~4分)、身 街だけあって、地下鉄・難波駅か地。さすが日本が世界に誇る電気 その電気街のド真ん中という好立 ニノックス・コア・日本橋店は、

人かな)と脚のきれいなボディコ とインド人夫婦1組(パキスタン イ白人男(ダン・アイクロイド風)

い松下さん。 『サバッシュ』も知っていた。

左はソフト担当一村さん。右はゲームに詳し

ください。ポプコムソフトでもう すぐ出ます。それでは。

少女NAMー』ってご存知かな? 雄伝説Ⅲ』あたりですね」 も強いし。関西は野球で盛り上が どの本屋も同じような本ばっかし。 っと本の種類が欲しいと。でも、ボクは本屋でもいつも思う。も しょうか。『大戦略Ⅳ』や『銀河英 ってんでしょうか うですね なソフトに巡り会えるかもしれな しかし、このお店ならキミも好き 「やはり定評のあるシリーズ物で トプレーベースボール』もいいよ 「いえ、知りません」 「TOWNS版ではほかに『ベス なんか阪神がバカ強いし。近鉄 ね。それが大事。 - これからの期待のソフトは? -あの一、恐縮ですが『宇宙冒険 あちゃー。それじゃあ、覚えて

にABCにしてもいいんじゃな けど、人物の能力値については (東京都納得いかない武将たち) 不満。自分で変えられるほうが いかと思う。 いいし、『ランペルール』みたい 「I」からずっと思っていたんだ 内容はよかったと思う。ただ、

う。不満はビジュアルシーンを ほしかったこと。シナリオも、 は『イース』より断然イイと思 サイコーのARPGだね! ソードダンサー もう少し厚みが欲しかった。 なくすか、飛ばせるようにして やっぱり対戦がおもしろいな

(奈良県 サザンアイズ

三國志川

キレイだけど、抑えてあるなあ をやってみておもしろかったで す。まあ、初めて3DのRPG と感じました。やっぱり不満で いほうをプレイしました。絵は

Ninox今週のゲームソフト

- 國志皿 0 太陽立志伝 0
- 0 クラシック・ロード1
- 関

天神乱魔

りないかも。(埼玉県福田圭一

僕は16歳なので、18禁ではな

絵は、さすが本家本元です。 ってしまったのがすごく残念。

(埼玉県 吉田達郎

読者に聞いた 僕みたいな麻雀好きにはものた 植してほしかった。難易度は ったので、もう少ししっかり移 っと違うなと感じたところがあ しました。比べてみると、ちょ アーケードでも何回かプレイ

スーパーリアル麻雀

(岡山見 おまけ

~'92年5月7日調べ~

ベスト3は先月と変わらず。-命はがきを数えて、先月とあんまり 変わっていないと、ムナシイ……。 活性化を求む!

1)三國志 III (光栄)

②ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II(日本ファルコム)

③ふしぎの海のナディア (ガイナックス)

4大戦略IV (システムソフト)

4 マイト・アンド・マジック III (スタークラフト)

6リューヌ伝説 (ブラザー工業)

フサバッシュ II (ポプコム) 8太閤立志伝 (光栄)

9天神乱魔 (エルフ)

ョレッサーメルン (パンサーソフトウェア)

(I)ファイナルファイト (カプコン)

(12)パワーシンガー (システムサコム)

12ソードダンサー (TGL)

(15)レジオナルパワー II (コスモスコンピューター)

(P)シュヴァルツシルト III (工画堂スタジオ)



X68000

ポピュラス |

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

■イマジニア

X68000 発売日、価格未定 問☎03-3343-8911



あの神様ワールドが 再びキミを虜にする

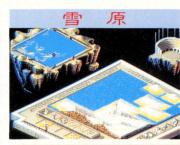
日本中、いや世界中に数え切れないほどの *神様オタク*を誕生させた問題作、『ポピュラス』の続編の移植作業が始まっている。 4月号の「海外ソフト情報局」で紹介したように、当然のごとく、欧米では大ヒット!「早く早く」と、歯ギシリしていた人も多いんじゃないかナ? 例によって、製作・発売はイマジニア。「頑張れ、イマ

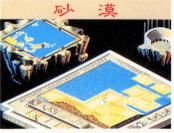
ジニア!!」とエールを送ろう。

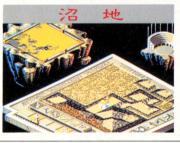
今回は68版の紹介だが、68を皮切りに、もちろん98版やTOWNS版も出る予定。そのへんは抜かりないから、安心してほしい。現在、ひととおりプレイできるバージョンが完成しているので、早速、ソイツをやってみることにした。

まず、ゲームの背景を簡単に紹介しておこう。プレイヤーである キミは、全能の神・ゼウスがひそ かに人間の女に生ませた息子だっ た。「私 は 神 の 血 を ひ い て い る!」。それを知ったキミは、なん 楽しめる!

もの、そのへんは、バッチリ考えてあるって。もの、そのへんは、バッチリ考えてあるって。 いぶん違って見えるハズノ 待望久しい第2弾だって、ずいぶん違って見えるハズノ 待望久しい第2弾だって、ずいぶん違って見えるハズノ 待望久しい第2弾だって、どうも単調だナ……」なるの、そのへんは、バッチリ考えてあるって。







ついに移植されるのだ!!

神サマ 百百和

とか、神々の住むオリンピア山に 住みたいと願うが、父であるゼウ スはキミに試練を与える。32人の ゼウスの敵を倒して能力を売り込 まないと、居住権を認めてくれな いのだ。1000もある世界をすべて 制覇したとき、キミは神々の一員 として認められるのだ。

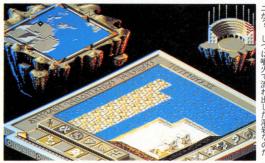
といったワケなんだが、人間を 増やし領土を広げるという基本コ ンセプトに変わりはない。*土地均しがゲームの側面も、前回どおりだ。それでは、ナニが変わったのか!? ひと言でいうと、コマンドの種類が豊富になり、グラフィックが大幅に強化されたってコト!ゲーム自体がより深みを増し、全体的にハデな印象になっているのだ。いずれにしろ、失望させない内容であることは確か。

ご本家はこんな感じ

AMIGA版紹介



すでに発売されて大評判のアミーガ版。ブルフロック というソフトハウスで開発されたもの。アミーガも68もグラフィックには定評があるので、どちらも甲乙つけがたい出来/ 移植 作業は、全くもって、うまくいってるといえそうだネ。98、TOWNS の画面も、早く見てみたいもんだ。

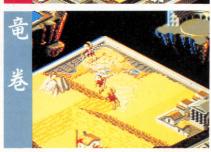


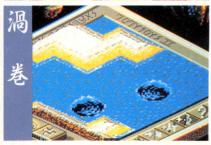
◇神の窓りイロイロ◇

マナは部下の忠誠度によって得られる。マナの値 なってしまうだろ? 高いほど、より高度で効果的な技が使えるとい 象を引き起こし、合計30もの技が使えるのだ。 とにかく写真を見てヨノ ム最大のカタルシスだ。 世界に天変地異をもたらす大技で これは ハデハデでうれしく を使用して









新作の特徴をズラズ ラとあげてみると…

それでは、もう少し詳しく説明 していこう。『ポピュラスII』には 「征服モード」と「カスタムモード」 の2つのゲームモードがあり、プ レイヤーを飽きさせない。征服モ ードはたくさんの世界を続けて攻 略していくもので、進行するにし たがって難易度が増し、地形も複 雑になってくる。もちろん敵も強 くなるが、使用できる特殊パワー (神技)も増えてくる。まあ、この モードが基本といえるだろう。こ こでジックリと、、よりよき神への 道"を修行するのだ。対するカス タムモードは、征服モードで使用 した神技がすべて使えるという条 件で、その場で創造された世界を プレイするのだ。つまり征服モー ドとは不可分の関係になっていて、



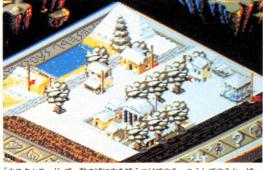
なんとな~く風情があるように 、イロイロ試してみたいネ。 原に広がる城だ。雪に埋もれた感じが、 うんだけどどうかナ!? 背景を変えて、

征服モードの進行度合がカスタム モードの内容に反映されるワケだ。

前作をプレイした人なら無用の ことかもしれないが、ゲーム画面 の説明をしておく。画面の左上が 世界マップで、征服中の全世界が 表示されている。通常、青(自軍) と赤(敵軍)が点で示され、おお よその勢力範囲がわかるようにな っている。メイン画面は拡大マッ プで、世界マップ上の黒い枠の部 分が拡大されている。この画面は

世界マップ上を右クリックするこ とにより、自由に移動させること ができる。まさに"神の視点"を もって、敵味方の行動を把握し、 的確な指令を与えてやる場所なの だ。なお、画面右上の闘技場は、 敵味方の人口比率を表している。

細かいコマンドなどは、写真や カコミの説明を参照してもらうこ とにして、あらかじめ自由に世界 を変えられるうれしいシステムを 紹介しておこう。「カスタムモード」



「カスタムモード」で、敵の城に木を植えつけてやる。こうしてやると、を大きくできない。木を水面下に沈めないと、取り除けないんだ。

を選択すると、難易度の調整やル ールの設定が自由に行えるのだ。 "Paint Map"をクリックすると、 地形を変えたり、神技に必要なマ ナ値を変えたり、ウォーカー・木・ 岩などを置くことができる。敵に 不利な状況を作ることもできれば、 逆のことも可能。自由度が高いゲ ーム性が、『ポピュラスII』の大き な特徴、そして魅力といえるだろ





世界は文化や気候の違いによりエリア分けされている。人口・土地の肥沃度・自然災害など、前作にまして各地域の特色がゲーム進行に大きな変化をもたらすぞ。

モンゴル帝国

チンギス・ハーン

(83 32 30

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

■光 栄

PC-8801SRシリーズ 7月17日発売予定 予価9,800円(税別) 圓☎045-561-6861

史上最大の征服者 チンギス・ハーン

13世紀のユーラシア大陸。史上 最強の騎馬軍団を率いて空前の一 大帝国を築き上げたひとりの英雄 がいる。――チンギス・ハーン。 彼の生涯と、そのモンゴル帝国の 興亡を題材にした『蒼き狼と白き 牝鹿』は、光栄が贈る歴史シミュ レーションゲームの中でも、いぶ し銀的な一作である。そのシリーズ3作目が、この『元朝秘史』だ。 初代『蒼き――』、続編『ジンギス カン』に続き、さらにバージョン アップを重ね、今夏三たびの登場 となる。

ゲームは前作同様、モンゴル編と世界編のシナリオに分かれており、今作の世界編では年代の異なる2本のシナリオが用意されている。また、モンゴル編を統一させたデータで世界編を楽しむことも可能だ。

年代を追って見てみると、まず 1184年開始の「モンゴル高原の統一」。これはチンギス・ハーンの若 き日が描かれるもので、モンゴル 高原の統一を目指して部族間の抗争が展開される。ここで選択可能

国作りについて

『信長の野望』や『三 國志』にはない。住 民配分』というとら え方が、『蒼き――』 っている。これは、 その国にいる住民に とう仕事を割り当て るかを表したもので、 国を富ませるたもで、 国を富ませるたもで、 国を富ませるたりで こればないだろう。 言ではないだろう。 言ではないだろう。 言ではないだろう。 言ではないだろう。 ではないだろう。 ではないだろう。







な統治者は、モンゴル族の長テムジン(チンギス・ハーンの幼名)以下、ジャダラン族のジャムカ、ケレイト族のトリオル・ハーン、ナイマン族のダヤン・ハーンの4人だ。モンゴル族の部族区分は、前作と同様全14カ国となっている。

次に世界編では、1206年開始の「チンギス・ハーンの雄飛」。モンゴル高原を統一したテムジンは、汗の位に就きチンギス・ハーンとなる。彼の野望が、いよいよ世界制覇に向けて走り出すのだ。

世界編の区分は、前作よりぐっ

と増えて全33カ国。このシナリオでは、チンギス・ハーンのモンゴル帝国以下、鎌倉幕府の源実朝、ホラズム帝国のムハンマド、ゴール朝のゴーリー、カペー朝のフィリップ2世、アンジュー朝のジョンの6カ国の統治者を選択できる。

そして世界編のもう | 本は、1271年開始の「元朝の成立」だ。チンギス・ハーンの四男トゥルイの子であるフビライは、大汗の位を継ぎ、国名を元と改めた。史上最大の大帝国の遠征が、諸国を恐怖に叩き込む、果たして、真に世界を

征服するのは誰か。

フビライ・ハーンの元朝以下、このシナリオでは、鎌倉幕府の北条時宗、イル汗国のアバカ、マルムーク朝のバイバルス、ビザンチン帝国のミカエル8世、両シチリア王国のシャルル | 世の6カ国で覇を競う。

なお、モンゴル編から世界編に移行する際には、モンゴル帝国でプレイするばかりでなく、他の国の統治者を選ぶこともできる。自分の作り上げたデータに対して戦いを挑むのも一興だ。

行軍と戦闘戦争のダイナミズム

今作では、戦争を〝行軍〞と〝戦闘〞の2段階に分けて :部隊と接すると戦闘が引き起こり、HEX戦が展開されるいる。まず、行軍ではより大きな範囲で部隊を移動させ、・のだ。これは、同社『ヨーロッパ戦線』の戦闘システム 自軍にとって有利な状況を導き出す。そして、そこで敵・を思い浮かべてもらえればよいだろう。



- ドではたんなる移動のほか、敵軍に投降や降伏の勧告をすることもできる。また、これに天候、軍団の戦意などさまざまな要素が盛り込まれ、幅広い戦術が可能となっている。



HEX戦は『三國志III』のように、斜め上から見た立体的な視点で描かれるぞ。多彩な地形はもちろんのこと、地域性に準じた特殊な部隊が登場するのも見逃せない。

比類なき男と壮大な 歴史の幕が開く

ところで、今作『元朝秘史』で は、世界各国をたんに領土範囲と して色分けするだけではなく、風 土や文化圏の違いでも分類してい る点が新しい。当然、世界のどの 国もが、同じ風土や文化を持って いるわけではない。各地域に準じ た特性があってしかるべきだ。そ うしたことを気候の変化や人口分 布、土地の肥沃度、特産品の設定 などで表しているのだ。

これにより、部隊の種類にも地 域性が表れる。いわずと知れたモ ンゴルの蒙古騎兵をはじめ、日本 の武士や西欧の騎士など。一風変 わったところでは、インドの象兵、 中国の火砲兵といったものがあり、 その種類は全16種類にのぼる。も ちろん、これらの言葉から想像が つくように、それぞれに得意とす る特殊な攻撃方法があり、戦術面 に加えてグラフィック面でも、変 化に富んだ戦闘シーンを楽しむこ とができるというわけだ。

また、地域性ということでは、 交易商人の存在も見逃せない。世 界各国にはウイグル、中国、イス

ラム、ベネチアの4種類の商人が おり、それぞれに取り扱っている 商品にも特色がある。

一方、内政面では住民配分のシ ステムが、前作に引き続き採用さ れている。前ページのカコミ記事 でも触れているように、住民配分 は『蒼き――』シリーズ独特の設 定であり、住民と兵士の密接な関 係をつかむまでは、少なからず難 しく感じられるというユーザーの 声もあったと記憶している。

そんな煩雑さを回避するためか 今作では、『三國志』や『信長の野 望』に見られる軍師的な存在であ る政治顧問を任命できるようにな っている。詳しいことはまだ未定 だが、人材の発掘や育成にも力を 入れねばならないゲームになるよ うだ。そして、オルド。これは先 月号でも触れたように、このシス テムそれだけで、ひとつのゲーム として成り立つくらい細工が加え られていると聞く。

といったところで、まだまだ未 確定要素の多い『元朝秘史』であ るが、さらなる続報を待たれよ。 このところ、映画やテレビなど、 どうも巷では、チンギス・ハーン がブームらしい。発売までにそれ らに触れておくのもいいぞ。

☆ オルドの楽しみ

数ある光栄歴史シミュレーションゲームの中でも異彩を 放つ、後継者作りのこのシステム。今作では、よりドラ マチックな妃との夜伽が楽しめるとか。ぜひともほかの 歴史物にも、取り入れてほしいと思うのだが……。ちな みに、前作『ジンギスカン』の88版はサウンドボード II に対応しており、妃の肉声が入ってたりしたんだよな。









アクション導入でますますエキサイティングだぞ!

スーパー野球道

SUPER YAKYUDO

■日本クリエイト

PC-9801VM/UVシリーズ 12,800円(税別) 間本0729-90-2525



プロ野球SLGなら 絶対お任せね

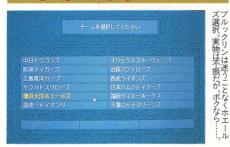
大阪は八尾市に本拠を置く日本 クリエイトは、これまで『野球道 I~II』(ブラザー工業発売・タケル)、そして通信ゲーム『野球道 PLUS』(C2ワールド発売)とプロ 野球SLGひと筋の会社。

このたび、その長年のノウハウをすべて注ぎ込んだ新作『スーパー野球道』を引っ下げて自社パッケージ発売に乗り出すことになった。

このゲーム、本号が出る頃にはショップの店頭ですでに販売されているだろうが、取材の時点(5/12)では未完成。しかし、ボクの感触では非常におもしろい、エキサイティングなゲームに仕上がりそうな気配。従来のシミュレーション部分にプラスして初めての試みであるアクションモードを取り入れた新鮮なゲーム性に、取材中とはいえ、正直、かなり興奮した。阪神・近鉄が好調で関西地区の野球熱はかなり盛り上がっていたのも取材時に感じたことだ。

■ ジーツ - 白幡 隆宗 『進襲』遠哉』有劇 京也』水尾 』 好投している投手に代打。監督だってつらいのだ。

まずはキャンプだ



ラマはキミが作る! シ2歩も前進した。 サマはキミが作る!



キャンプはやっぱ豪勢に海外でやりたいよねぇ。オーナーがいってくれるなら行きましょ。

チーム作りの方向は、キミのポリシーしだい

さて、キミはプロ球団の監督に 就任する。どの球団にするかはも ちろんキミの自由。この原稿を書 いているボクは、長年の横浜大洋 ホエールズのファンだからして、 当然ホエールズを選択。

まずはオーナーとキャンプ地を どこにするか相談する。キャンプ 地はそれぞれに予算や練習効果で 違いが出てくるはずだ。

キャンプは | 年間戦い抜く戦力を育て上げ、調整する大事な場である。監督はキャンプ地にやってくるOBたち(解説者や評論家で、自軍選手にアドバイスしてくれたりもする)のお相手などもこなしながら、チーム作りをしていく。

選手にさまざまな練習を施すのは、監督だけではない。それぞれ

10 利	指導	父演		135	プ情報		1	報	级	EL	1
キャン	延手指揮				実施球	7	颢庆大	羊ホエー			
7199	STORIGHT	補正	+ 8							球解說	
A STATE OF		整插正	+ (1軍ス						
Steam !	Transport (力消費			技術	100		木変。現			絕数 50
W a	10克 豊	BERT .			0216		100	500			
	4才 資		¥ 62	П							
	£ 7 tF1	0 ‡T 7	投5	1							
Time I	于7 走	6 肺 6	基 7	lla	310811		E EN	FT 67			
高木 豊	8 清7	1 義之	6	京里	太	4	野村	弘樹	4	岡本	15
レイノルズ		-"		な技	政治	4	斎藤	隆			学
原浦 要	6 谷	5 元信	4	炕	忠作	5	育藤	明夫	9	松本	100
白幡 隆宗	6 堰	I 賢治		岫	11-	4	佐々オ			有動	克也
長内 孝	6 積			品山	準	2	退時	一應	9	大門	和意
二村 忠美	4 市	II TOTE	7	住際	译裁		欠器	光則			

キャンプ地での練習。ベテラン勢にはひたすら調整。若手には能力に応じて特訓を。

コーチたちが持ち場に応じて選手 たちを鍛え上げる。

自球団のウイーク・ポイントを 克服するのもひとつの方法。いい 点を伸ばすのもそうだ。使えるコ マンド数に限りがあるのでチーム 作りのポリシーを決めておく。

2 軍候補の若手選手は筋力及び 基礎体力トレーニング。ベテラン 選手には、開幕時にベストの状態 に持っていけるように調整をかけ るわけである。

このあたり、字数に限りがある ので詳細は書けないが、その練習 メニューではかなり細かいことが 指定できる。

たとえば、投手の場合は、球威やコントロールのほかに、持ってる球種別に磨きをかけたりもできるし、打者だと、対左・対右投手別のバッティング練習もできる。

そうして、基本ターンをこなす といよいよ開幕ということになる。



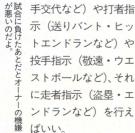


操作モード

A、これは普通のオート・モード。Bは打撃手動操作モー ド。四角はストライクゾーン。マルは投球の的でこのマルの 中心をマウスでクリック。これがバッティング。なかなか難 しい。タイミングやクリック位置で飛距離やコースが決まる。 取材時に初めて挑戦したボクは三振の連発。最後に本塁打

して溜飲を下げた。Cは、手動でバントした模様。Dは投球 手動モード。コースを指定したあと、マウスを左右や下に動 かすことによって変化球を表現。カーブ、シュート、フォー クなどが投げられる。三振に打ち取ると気持ちいいぜ。投球 は打撃に比べてかなり楽でした。

シーズン中のメインコマンド。スコアラーを派遣 して敵陣調査。敵さんも派遣してくるからね。



試合前のオーダー決定画面。苦手ヤクルトに新人 水尾をぶつける。でも、どうかな……。

大高振レシ長国済谷水

洋 豊野ガッ 孝太 美元幕

の変異を変える。



アクションモード 導入で楽しさ2倍

いよいよ、キミは開幕を迎える。 初陣だ。開幕投手とスターティン グメンバーを決定するとプレイボ ール。その前にいっておくと、実 際と同じ130試合で1サイクルのモ ードのほかに短期シーズン戦もあ る。30試合と60試合モードだ。

さて、試合が始まると、ゲーム はオートでズンズン進む。必要に 応じて選手交代(代打・代走・投

今回、この実戦モードに大きな 変化があった。手動操作モードの 導入で、自チームのバッティング、 進塁、投球、送球のすべてをアク

ションゲームのようにマウスで操 作することができるようになった ことである。

キミはここで監督からスター選 手へと華麗に変身だ。試合の山場、 悔いの残らない試合をしたければ 自分で選手を動かせる。ヒーローイ ンタビューはキミのもの!! この 手動モードは、オン・オフ自由。好き なときに切り換えればいいのだ。

1 高木 豊 打.322 本 B 三振

目指すはペナント! 130試合は長い道のり

シーズンは長い。 I 試合に一喜 一憂していたら身体がもたん。

監督であるキミには、試合の采 配以外にも仕事がたくさんある。

たとえば、スカウトを派遣して の新人発掘。それに有力新人にあ いさつしておいて好意度を高め、 きたるべきドラフトに備える。有 力新人が逆指名してくれたりもす

スカイレストランで

日本クリエイトの板倉社長と神戸グ リーンスタジアムのスカイレストラン へ行った(ブルックリン)。デへへ。バッ クネット裏の上空5階にあるから、フ ルコースの食事を楽しみながらとても いいアングルで試合を観戦できる。そこ からの眺めはゲーム画面と同じなのだ。



るぞ。

オーナーといい関係を保つのも 大事。金のかかるコマンドはオー ナーに依頼しなけりゃならないか ら。オーナーを招待した試合に快 勝すると気前がよくなるしね。

さらに、シーズン中でも2軍及 び|軍半の選手たちは鍛えておか ないと来シーズンに響く。スコア ラーをライバル球団に派遣してお くのも大事だ。そして、外人選手 の獲得交渉もシーズン中にできる。 ダメ外人を抱える球団にはうれし

いコマンドだね。

いい忘れたが、この ゲームは日本野球機構 と提携しているので、 選手及び監督・コーチ 名はすべて実名だ。

完成版でのプレイは 次号で。できれば熱闘 レポートなどでね。



おなじみプロ野球ニュース。勝ったあとのビール とコレは気持ちいい-





スコア。今回からこれが毎試合プリントアウトできることになった。歴史的な試合は残しておこう!



アイ・オブ・ ザ・ビホルダ・

Eye of the beholder

■ポニーキャニオン

PC-9801VM/UVシリーズ 6月18日発売予定 9,800円(税別) 圓☎03-3221-3161

3Dの迫力とリアル タイムの緊迫感!

長寿人気を誇るテーブルトーク の雄といえば、『AD&D』。そのフォ ーゴットン・レルムの世界を3D RPGに仕立てたのが、この『アイ・ オブ・ザ・ビホルダー』だ。『AD& D』ファンだけではなく、広い範囲 のゲームユーザーたちに受け入れ られ、アメリカでは大ヒットした 作品。RPGマニアなら、心中隠やか ではいられない。

物語は前号で紹介したから、あ えてそれを繰り返す愚は慎もう。 l つだけ、ウォーターディープと いう町の下水道が舞台になってい ることを記するにとどめておく。 イヤーが選んだ4人の勇者が、



パーティーを作成しているところ。種族、職業、別、顔などが自由に選べる。バランスを考えよう。

どんな恐怖と出会い、どんな発見 をするのか!? それは、しだいし だいに明らかになるはずである。

今回のゲーム化において、最大 の特徴といったら、3 Dダンジョ ンの採用だ。それも、あらゆる現 象がリアルタイムで進行する。モ ンスターどもは下水道の中を自在 に動き回っているし、勇者たちは "空腹"という、もうひとつの敵と も戦わなければならないのだ。



食料は、まだ大丈夫! しかし、早く着るものを着せてやりたい。



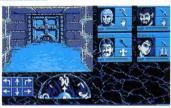
僧侶・ポンセは、ただ今レベル4。 順調に成長している(のカナ)。



閉じ込められた!! あと戻りはできない・・・

それでは、4人の勇者とともに 下水道に入ってみよう。前方に戦 士・盗賊、後方は僧侶・魔法使いと いう万全の布陣で臨む。入り口に 入ったとたん、落盤で閉じ込めら れてしまう……。前進あるのみだ。

扉の前に白骨があり、未知なる 恐怖の存在を暗示している。扉を 開けて進んでいくと、コボルドが 登場! すんなりとやっつけて、 先を急ぐ。コボルドはダガーや食 料を残してくれるので、ありがた い存在。「下水道内で手に入ったも



奥に扉が見え、その手前には横道がある。注意深 く進んでいくのだ。

のは自分のものにしてよい」と、 領主の許可を得ているので、すべ て拾っておく。つまらないものだ と思っても、この先、どこで役立 つかわからないのだ。

モンスターが現れないと、つい つい急いでしまって現在地がわか らなくなる。頼りになるのはコン パスだけ。マッピングの作業は、 わずらわしくても欠かせない。北



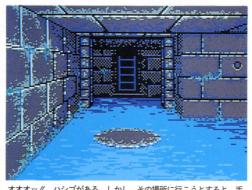
東のはずれは一定 の条件で壁が消え、 その奥は南北を貫 く通路になってい た。このような仕 掛けが、いたると ころにあるようだ。 領主の話していた "クサナタール"の 仕業か!? 扉を開 閉させるプレッシ ャー・プレート(踏 み石)も、行く手 を阻む困った存在 だ。手に入れたア イテムが使えない だろうか……。

こうしてあたり に注意を払いなが ら進んでいくと、 このダンジョンの おおよその大きさ がわかってきた。

かなりの広さがあるようだ。ボタ ンやレバーはもちろんのコトだが、 壁に描かれた文字・文様も必ずチ ェックしておく。今はわからなく ても、そのうち、わかるときが来 るだろう。ダンジョンの創造者が、



ナント巻物が!! おそらく、最初のレベルでいちばん ではないだろうか!? 見落とすことなかれ、なのだ。



オオオッ// ハシゴがある。しかし、その場所に行こうとすると、手前の扉が閉まってしまうのだ。ウ〜ン、どうする?

冒険者の知力を試しているのだ。

東西に延びる南の通路には、2 本の巻物が置かれてあった。そし てグルリと回ってみると、下の階 へと通じるハシゴがある。しかし、 その前には扉が……。

扉は3つ。しかし鍵 は 1 本しかない…

踏み石を利用すると、スンナリ とハシゴにたどり着けた。さあ、 次の階層へと下りていこう。する と鍵のかかった扉が三方にあり、 中央に銀の鍵が落ちていた。一度 使ってしまうと、鍵は消滅する。 迷った末、北へと向かうことにし た。これが吉と出るか否か!?

最初の扉はボタンがスイッチに なっていたが、引っかかってしま った。しかし、なんとかこじ開け ることができた。このような強引 な手も、たまには使わなくてはな

くと、また扉。中に はスケルトンがいた。 そして、またまた 扉だ。奥に行きたい のだが、どうしても 開けることができな い。このルートをと ったのは間違いだっ たか!? そう観念し たが、ひとつのアイ デアがひらめいた

らない。しばらく行

そうだ! この扉の枠越しに何か を投げ込むという手がある。それ から先は、比較的すんなり。銀の 鍵も拾い、スタート地点に戻る。

今度は東の扉を開けた。すると、 足元にピット(穴)がある……。 序盤の冒険は、こんな感じで進 む。続きは次回だ!!



目の前にピットがあって進めない。下に落ちると、 かなりのダメージを受ける。名案はあるかナ!?



この、キラキラ光るものはナンだ?『ダン・マス』をやった人なら、 ビ〜ンと来るハズ。そう、テレポート・ゾーンなのだ。

ティラム・バラム

CHILAM BALAM

■ライトスタッフ

PC-9801VX/UXシリーズ 7月24日発売予定 予価9,800円(税別) 圏本03-3772-5131



単語の謎を解き放つ、 古代マヤ帝国とクトゥルフ

多彩なイベントで軽快なシナリオ進行!

次の大作RPGとしてライトスタッフ・ファンの注目を集めている『ティラム・バラム』。最初の町から出るまでを遊べるサンプルディスクもでき上がり、プレイした感じを伝えられる段階まできた。

すでに何度か紹介しているが、このゲームの舞台はアメリカ大陸の西部開拓時代にある。これにラヴクラフトのクトゥルフ神話をまじえ、中南米にあった古代マヤ文明の謎に迫るのだ。ファンタジー一本ヤリのRPG界で、この設定はじつに興味深い。

さてライトスタッフといえば、 気になるのがビジュアルシーンだ。 まず数については、ずばり『アルシャーク』の倍。もちろん、オー プニングとエンディングは別勘定 でだ。対象年齢層を高くしたと思 われるリアルで魅力的な絵柄も、 今の流行にマッチして2重丸。こ のへんはユーザーの反響を確実に 反映してくれている。



ステンドグラスが美しい最初の町の教会だ。スクロールウインドーに注目して/ 下のほうがちょっと変則的な形になってるでしょ。なんか新しいって感じだね。

またビジュアルシーン以外の演出でも、キャラ劇がふんだんに使われており、プレイヤーを飽きさせない工夫が効果的だ。

演出にこれだけ凝ったゲームでありながら、シナリオは奥が深く、背景グラフィックを構成するチップも3倍に!マップは今まで以上に美しい。ディスク枚数が6枚なのも十分納得がいくのだ。それに伴ってゲームクリアまでは長時間かかるだろう、と思われたのだが、ライトスタッフ側の解答は「テンポよく進行しますから『アルシャーク』より短時間でエンディン

グまで行けます。さら にRPGとして最低限の 経験値稼ぎを除き、無 駄な戦闘も可能な限り 排除しました」とのこ と。開発中の現時点で はまだ不明な点も多い

が、完成すればかなり内容のぎっ しり詰まったゲームになりそうで ある。

では実際にテストプレイした感想を述べよう。通称フレッドと呼ばれる主人公は、西部劇よろしく 賞金稼ぎのガンマンだ。いろいろ新しい試みに挑戦したゲームだが

全く新しい設定、 奇才うヴクラフトの ワールド

今度の『ティラム・バラム』は熱狂的なファンを持つ怪奇小説家、ラヴクラフトの世界をモチーフにしている。西部開拓時代に歴史の陰で行われた壮絶な戦い……。昨年、SF設定の『アルシャーク』をみごと完成させたライトスタッフだからこそ、期待大だ。



従来のRPGのよいところは残しているという感じで、未経験の世界ながら入り込みやすかった。

マップを歩くキャラクターのデフォルメを最小限にとどめているのは、このゲームのキーワードといえる「リアリティー」を前面に打ち出したからだろう。



映画のような横長のグラフィックで、雰囲気たっぷりのオープニングだ。見てわかるとおり、美しく、そしてアダルトな雰囲気は、シナリオを含めたトータルデザインの方向性からだろう。指の細かい動きなどをリアルに再現したアニメーションは、さすがに洗練されているといえよう。

このオープニングは、どうもゲ ームスタートよりもずっと前の出 来事のようだ。何か(これもわからない)重要なものを運んでいる主人公の父、ニコラスたちを襲う謎の集団/ 次々に仲間が殺されてから仲間になるマックスだけが助かる。最後のニヤリと笑みを浮かべたマックスがとても印象的で、そして不気味だった。

さぁ君ならこの先にどんなストーリーを想像するかな?



渓谷に沈んでゆく真っ赤な太陽。そして魔物たちの夜が訪れるのだろうか?

恐怖の対象としてのモンスター復権かつ

クトゥルフ神話に由来するモンスターたちとの戦闘は、今までとはひと味違うモノになりそうである。モンスターグラフィックがデザイン的に新しいだけでなく、強く恐ろしい存在をアピールしてくる。ただの障害物になりがちなモンスターたちに、この存在感を与えるのは非常に難しい。じつをいえば、開発で最も遅れているのが戦闘であり、実際にどんな戦闘が行われるか現時点では見ることができない。しかし詳しい資料を入手できたので、今回はそれをもとに紹介しよう。

特徴はなんといっても多彩なパラメーターだろう。たとえば精神耐久力。これは心理的な衝撃や、精神攻撃にどれだけ耐えられるか



の度合いを表す。場合によっては、 一時的な恐慌状態や混乱などにお ちいってしまうことさえあるのだ。 モンスターの外見の怖さに関係が あるのだろうか。

こちらからの攻撃は銃やライフル、爆薬などのほか、冒険の途中からは魔術も登場する。派手なアニメーションが期待できる召喚系魔術や、モンスターを追い払うことができる退去魔術など、なかな

かに魅力的なのである。

経験値は、モンスターを倒したときはもちろん、退去魔術でモンスターを追い払ったときにでも獲得できる。また主人公たちが逃げ出した状態でも、ある程度は獲得できるそうだ。こうしてレベルアップしていくのだが、そのとき増えるパラメーターは能力値と呼ばれるモノだけであり、ほかのパラメーターは戦闘で使われた技能に



いわゆる相談モードみたいなものも健在。このテのRPG では定番になりつつある機能だね。

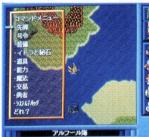
応じて上昇するのだ。

どうだろう、いかに本格的な戦闘モードが開発されているかわかってもらえただろうか。ドラマチックなストーリー展開に期待するファンはもちろん、本場(?)のRPGしかやらないよっていうユーザーにもおすすめできる! この夏は『ティラム・バラム』でメキシコの太陽を浴びてみよう。ホラーだから案外涼しいかもよ。フフッ。



一スによって用意されている。 これがジャンゲミのマジョーン艦だ。ジャンゲミは各種族ごとに、 ちなみに、 写真は漁師マジョーンとなっている。 全部で5隻が遊神プ 新たな使命の説明をしてくれる。

このたび、パルチャップの世界に生まれてもらう ことになった。 生きて行く、つらいのう」



2000757-75 5000 / +15, 40 25341 **☆ ⇒ マジョーン** H DMDA S 02052 多 ラルマード H D404 S 02052 # H DADA S 02052 # 0404 \$ 02052 M H DADA S 02053

ートスが、それまでに人間界で起

メインコマンドのウインドーを開いたところだ。『II』では、この ような透過ウインドーが多用されてる。

PC-98

サバッシュ II

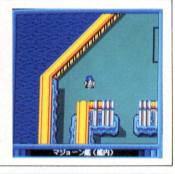
ZAVAS II

■ポプコムソフト

PC-9801VM/UVシリーズ 9月発売予定 予価12,800円(税別) **同**203-3263-6940

5つの霊船のうち、船 内のマップがあるのはマ ジョーン艦だけだ。船内 には、敵の司令官を捕ら えたときに入れておく牢 や、ベッドなんかが用意 されている。ここで起き るイベントなんかもある かもしれないぞ。

それから各種族の4つ の霊船は、移動のときは マジョーン艦に格納され ているぞ。

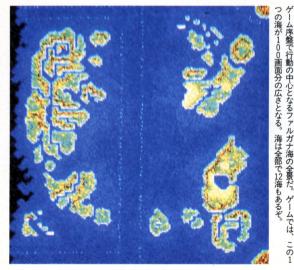


プニングスト

マーディが死闘の末、ダルグを 葬り去ってから数百年の歳月が流 れた。

マーディは寿命を終え、今では 天上界で楽しい毎日を暮らしてい た。しかし、そんな平和な日々に も終止符が打たれ、再び冒険に旅 立つときが来たことを、懐かしい 遊神プートスから告げられる。

その頃の人間界は、大陸の大部 分が海に沈み、いくつかの大きな 変化が生じていた。まず、大陸の 消失によってデニスハルキ(海の 民)が隆盛し、それに伴い、大神オル ムズトに仕える十三神のひとり、海 神デニスがその勢力を伸ばした。 デニス教は人々の間に浸透し、-大宗教にまで発展した。だが、や



がてゴルド海洋連邦帝国が興り、 各地に分散していた国々を武力で 併合し始めると、デニス教は弾圧 され、ゴルド連邦と深くかかわる メヒテ聖教の信仰が強制された。 このメヒテ聖教が唯一絶対とし

ているものこそ、ゴルド人から生 まれし生神メヒテなのだ。メヒテ は3歳のときからさまざまな奇跡 を起こし、数々の予言を行った。 その予言の中に、残された陸とす べての生き物の破滅をうたった"最



右のほうに写ってるボツボツは、ゴルド巡視海域の境界線だ。表マッ プではこの境界線の中、巡視海域でのみ敵との戦闘が起こる。

後の予言"というものがある。

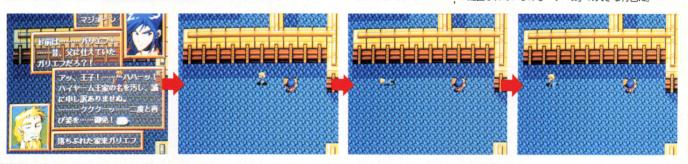
新しい名、マジョーン(祝福さ れし者)を授かったマーディは、 この予言を阻止するために、再び 地上に降誕するのだ。

Hot Press Special Edition

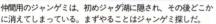
細かい演出に注目!

まず写真を見てほしい。これはアルキリオンという町 で起こる、王子マジョーン専用イベントのひとつだ。会 話が終わると、このガリエフがいきなり走り出し、すぐ

に転んでしまうシーンに出会うぞ。イベント自体はこの あとも続いているけど、こういった特殊な演出が各所に 配置されているのも『サバII』の大きな特色だ。









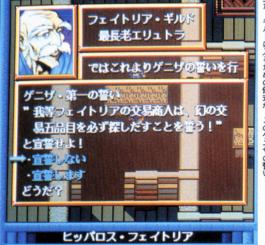


マジョーンが1日にできることは、スタミナによって制限さ れる。ただし、メセラ屋みたいにスタミナUPの方法がいくつ も用意されていて、それを探すのも楽しみのひとつだ。

初めて読む人のため の『サバII』

今回は、今まで『サバッシュII』 関連の記事を全然読んだことのな い人向けの構成となっている。い きなりオープニングストーリーか ら入ったのも、そういった理由か らだ。そういうわけで、『サバII』 最新情報を待っていた人には申し わけないが、ゲームシステムなど ももう一度、ちょっとだけ紹介し ておこうと思う。

さて、ゲームシステムを作るに あたって、円丈師匠がいちばん気 を配ったのが「マニュアルなんか 見なくてもゲームできる」という ことだった。ゲームマニアの師匠 が作るシステムだけあって、一度 や二度聞いただけではとても理解 することができない。もし、それ を普通にゲーム化したら、プレイ ヤーの負担は相当なものになって しまう。『サバII』のおもしろさが



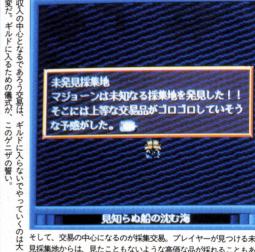
わかる前に「いゃんなっちゃう」 かもしれない。そこで、師匠がい うところの「ノンマニュアル化」 が行われたわけだ。登場人物のメ ッセージさえ、ちゃんと追ってい けば、ゲームのシステムがちゃん と頭に入っていくようになってる。 やっぱりこれはすごい。

それはそうと、このゲームの特 徴は、なんといってもイベントの

多さだと思う。各町・村には必ず、 いくつかのイベントが用意されて いるし、そのほかの場所でも、か なりの数が設定されている。その うえ、3人のマジョーン(王子、 商人、漁師の3人で、プレイヤー はゲーム開始時に誰でプレイする か選択できる)それぞれ、個別に 用意されているものも多数あって、 今までのゲームのように、1回エ

ンディングまで行ったらそれで終 わり、というわけには行かないぞ! 最低でも3回は遊べるようになっ ている。

説明できなかった霊船(ジャン ゲミ) や交易、レサ神団のことな どは、写真につけた説明を読んで ほしい。簡単な説明になってるけ ど、それなりにはわかってもらえ ると思う。



そして、交易の中心になるのが採集交易。プレイヤーが見つける未発 見採集地からは、見たこともないような高価な品が採れることもある。

プリンセスメーカーエ

PRINCESS MAKER II

■ガイナックス

PC-9801VM/UVシリーズ 発売日、価格未定 問☎0422-22-1980

ディテールにこだわる のが『II』の特徴か?

ついにというか、やっとというか、あの『プリメ』の続編の製作が開始された。うーん、今年に入って聞いたニュースの中じゃ、こいつが何よりもうれしいわん。

まだ画面写真などの詳しい資料は手に入らないけれど、ガイナックスから送られてきた資料を元に、「II」における変更点などを駆け足で紹介してみよう。

まず細かいところでは、評価の

パラメーターやバイトの種類、習い事の種類が増やされる。左官とか墓守なんてバイトがあったりするのだ。習い事にはダンスやお絵かきなどが追加されている。これは、収穫祭時のイベントにダンスパーティーや芸術祭といったものがつけ加えられたことに関係しているらしい。

また、今回は執事がいて、娘の体調をチェックしてくれたりするし、突発的なイベントが豊富に用意されているとのこと。どんなイベントが用意されているのか― うーん、今から楽しみだね!







ビッグ・オナ

BIG HONOUR

■アートディンク

PC-9801VX/UXシリーズ 7月上旬発売予定 予価12,800円(税別) 圏 043-279-9392

ゴルフSLG初の体感ショット



開発チーフの佐古

クラブ選び あっても

専用

ンステム。 カンタンに説明すると、 なんとマウスをゴルフクラ ムの最大のウリがショット マウスを手

に押し出すとショット。 クボタン ズライス 使ってショットする ックスピン



1年日 本田

試合数本年 - 通算 試合数本年 - 通算 智金 本年 官金 本年 優勝木年 - 通告 優勝木年 - 通告 チタン。勝負はクラブ選びから始まっても納得のコノこだわりがスゴイぞ。

MA MA



べつに写真を間違えたワケじゃないよ。"ゴルフ人生ゲーム"の異名を持つこのゲームには、こんなシーンも登場してしまうのだよ。

BIG-HONOUR 北は北海道から南ば沖縄まで、コースは12ヶ所。このなかには、 界的に有名なコース・デザイナーが手掛けたものもあるという。

数多くの苦難に耐え シード選手を目指す

アートディンクの夏の新作とい えば『栄冠は君に』と、即座に思 いつく。ここ2年そうだったから ね。しかし、今年は高校野球から ゴルフへと転身だ!

ゴルフSLGといっても、そこはそ れアートディンクのことだから、 当然といってもいいほど "ひとひ ねり"が加えられているワケ。

これまでのゴルフSLGは、コース 攻略タイプがほとんどだった。こ のジャンルに君臨するT&Eソフトの 『遙かなるオーガスタ』がそうであ るようにね。

しかし、アートディンクの新作 『ビッグ・オナー』は、コース攻略 という概念を保ちつつ、新たに"一 流ゴルファー"を目指すという方 向性を加えたゲームになっている のだ。

プレイヤーはプロゴルファーを 目指す19歳の若者からスタート。 50歳(永久シード権を獲得すると 54歳) までプレイできる。アマや 無シードのプロ時代は生活も大変 なのだ。というのも、北は北海道、 南は沖縄まで、全国各地に散らば っているコース (開発段階では12 コース216ホールが予定されている) で開催する試合への参加費用は、 すべて自分持ち(参加費無料の試 合もあるが)。ゲーム開始当初、出

身県を入力するのだけど、旅費に 関してはこの出身県を起点として 計算されるので、場所によっては 出費に差が出る。

シード選手になれば試合参加費 用は主催者持ちになるが、旅費は 無シード同様に自己負担だ。それ では、シード選手になるまでの道 のりを簡単に説明すると……。

まず、年4回行われるアマの試 合に | 回でも優勝、または | 2位夕 イに入ると、年末に行われるプロ テストの参加資格が与えられる。 このテストに合格すると、晴れて プロゴルファーになれるのだ。

プロゴルファーになっても、最 初は無シード選手。年間20試合開 催されるG(グローイング) ツアー

に参加して、賞金ランキング50位 以内に入ればシード権が与えられ るのだ。「なんだ50位か」と思うか もしれないが、常時参加している 出場選手は300人もいるので、結構 つらいぞ。

シード選手になるまでは、練習 (パラメーターを上げる)・試合・練 習・試合の繰り返し。しかし、休 養をとらないと故障(治る)を抱 え込んでしまう。これを押してプ レイしていると、やがてそれが持 病(治らない)となり取り返しの つかないことになるのだ。

最後に、国内4大トーナメント も設定されているが、その中の、ア ートディンク・マスターズ"のコ ースはスゴイという噂だぞ。



X68000

ファイナルファイト

Final Fight

■カプコン

X68000 発売日、価格未定 園☎03-3340-0719

243122 IP 008000 08 2P 008000

ステージ1と2の間にあるボーナスステージ。時間内に日本車を叩き壊せ// バガーやコーディはアメリカ人だから、さてはジャパンバッシング?



いきなりアンドレ3兄弟との金網デスマッチだ!! やつらにパイルドライバを食らったら、いきなり体力がゼロになってしまうぞ。

毎を支配する強力な 暴力集団を叩き潰せ/

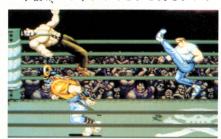
先月号のホットプレスで紹介して以来、X68000ユーザーの話題を 集めている『ファイナル ファイト』。 今回は編集部にディスクが到着 したので、詳しく紹介しよう。

このゲームの舞台は、1990年の 犯罪都市「メトロシティ」。ここは 暴力集団「マッドギア」に支配さ れていた。そして市長の娘、ジェ シカが「マッドギア」に誘拐され てしまった。市長のマイク・ハガ ーと、ジェシカの恋人のコーディ、 そして忍者ガイの3人が、ジェシ カを助け出すために戦う、という のがストーリー。

ゲーム内容は、サイドビュー形式の単純明解な格闘アクション。プレイヤーは3人の中から好きなキャラを選んで戦うのだが、それぞれに技や動きに特徴があるのだ。市長のハガーは、レスリング技が得意。バックドロップやフライングパイルドライバーなどのパワフルな技を繰り出す。コーディはストリートファイトの天才。ナイフ

街を牛耳るボス!!

各ステージの最後にはボージーのボスは情報局のダージーのボスは情報局のダージョのボスは情報局のダージョのボスは情報局のダットのボスは情報局のダット・ステージョのボスは悪徳警官エデン3のボスは悪徳警官エデン3のボスは悪徳警官エデン4ーー。警棒による攻撃を追い詰めるぞ。アージョと拳銃の乱射でプレイヤーを追い詰めるぞ。アージョとがいちばん効果的だグルイヤーないいちばん効果的だグルットを追い詰めるぞ。



ボスの中でもかなり強敵なソドムは、突進と刀で斬りつける ほかに必殺技を持っているぞ。その名も「霞抜刀斬り」だ。



「オラッ、オラッ、娘を返さんかい!!」といった感じで、ダム ドの首を絞めるハガー。でもこんな親父はやだなー。



ウエストサイドの繁華街は、「マッドギア」の勢力がかなり強い。そのせいだろうか、警官までがやつらの仲間なのだ。

を使わせたら右に出る者はいない。 そして忍者ガイ。武神流忍法57代 目伝承者の彼は、日本から武者修 行にやってきた。多彩な攻撃とス ピーディーな動きで、敵を翻弄す るぞ。

『ファイナル ファイト』の醍醐味は、連続技と必殺技にあるのだ。 連続技とは、コーディを例に取る と、2回ジャブで攻撃すると、次 の攻撃はストレートを打ち、フィニッシュにアッパーか投げを繰り出して、敵をKOするものだ。

たくさんの敵に周りを囲まれてしまったら、必殺技で切り抜ける。 必殺技は攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと出るぞ。ハガーはダブルラリアット、コーディはダブルキック、そしてガイは施風脚が必殺技。 I 回使うことによ り、全体力の18分の I を消耗する ので、ピンチのときだけに使おう。

ステージは全6ステージ。3人がスラム街から地下鉄の車内、そしてウエストサイドへ進み、ジェシカを無事に救い出すことができるかは君の腕次第。また2人同時プレイもできるので、「マッドギア」を叩き潰すために、友だちと一緒に熱い戦いを繰り広げよう!/

緋王伝

HIOHDEN

■ウルフ・チーム

PC-9801VM/UVシリーズ 6月12日発売予定 予価12,800円(税別) **園本03-5394-5565**



ストーリーも奥深い ファンタジーSLG

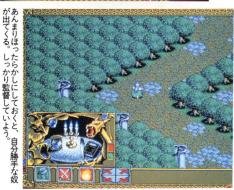
先月号での特集でもお知らせしたウルフ・チームの新作『緋王伝』は、マルチウインドーシステムを駆使したリアルタイムSLGだ。

ストーリーは、ゲームの舞台となる平和なマッキンタイア王国が、 裏切り者の大臣グスタフの陰謀によって、敵国マコーレィに侵略されてしまったところから始まる。 王族の中で唯一生き残ったのは、 第3王子リチャードのみ。彼は、古い城塞に逃げ込むが、そこにも追 手が……。そのとき、樹の精が現れ、リチャードに魔物との契約を結ばせる。彼は魔物たちの強大な力を得て、反撃に転じた。プレイヤーはリチャードとなりながら、戦っていかなければならない。まず、魔

物を召喚し、6人で I 部隊を作る。 部隊は最大16まで編成できるぞ。 そのあと指示を与えるリーダーを 決めるのだが、ここが肝心だ。リ ーダーの資質は部隊の強さや行動 パターンに大きく影響する。たと えば、リーダーが勇敢だと、全員 玉砕するまで戦い続けるのだ。た だ、リーダーが死ぬとその部隊の ほかの魔物たちへの命令はできな い。それに部隊は、経験を積むとレ ベルアップするので慎重に戦おう。

戦闘は肉弾戦はもちろん、魔法なども使える。ただし、リアルタイム制なので、各部隊の状況を常に把握することが大事だ。





ルタイムSLGだ!RPG要素も加えたリア魔物を操り、敵を倒す!

見やすい画面は自分で作る!!



こんな画面では見づらくてしょうがない。てなと きはどうする? いらないものはかたづけよう。

『天舞』で一躍有名になった「M-VIWS」システムがいっそうパワーアップ。ウインドーの角をクリックするだけで拡大も縮小も移動もアッという間だ。状況やプレイヤーの好みしだいで画面を作り変えられるぞ。おまけに、ジャマになったら、写真のようにアイコンにして脇へ置ける。た対に20個まで重ねることもできる。ただ全部しまっちゃゲームができないから気をつけようって、そんなことしないか。



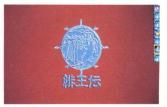
重ねちゃえ!



また、なんといっても『緋王伝』の大きな特徴は「M-VIWS」だ。これは『天舞』で好評だったマルチウインドーシステムを継承したもの。各種ウインドーの拡大縮小、移動が自由自在に行え、不要のと



しまっちゃえ!



きはアイコン化できる。このシステムの具体的な内容は上のコラムを参照してほしい。

ウルフ・チームならではの美し いビジュアルシーンもゲームを盛 り上げているぞ!

70 状

グラデュエーション

Graduation

WJHV

PC-9801VM/UVシリーズ 6月25日発売予定 予価9,800円(税別) **園☎**03-3486-0621





女生徒の未来は君の 肩にかかっているぞ!!

男の憧れの職業のベスト3は、 「銭湯の番台」「産婦人科の先生」そ れに「女子高校の教師」なのだそ うである。とくに10代の女の子に 囲まれて働く女子校の先生は、一 度はやってみたい職業である。

というのはシロートの考え、実 際に聞いてみると、誰でも一度は ノイローゼになるほどハードな職 業で、中には人格がクラッシュし っぱなしになっちゃう者も何人も いるそうな。それくらい、女子校 というところは男には禁断の聖地 なのであるらしい。

その女子校の教師を、危険なく (?)体験できるのがこの『卒業― グラデュエーション一」なのであ る。これならたとえ生徒が非行に 走っても、危ない関係になっちゃ ってもリセットボタン一発で責任 を回避できちゃうから安心だ。

ゲームの設定は、プレイヤーが









某女子高校の教師となって3年生 のクラスを | 年間担任し、5人の 生徒を無事卒業させ、全員一流大 学へ進学させるのが目的なのだ。

これが男の生徒なら、ムチで叩 いても勉強させちゃえば済むが、 そこは10代の女の子、無理に勉強 させようと思うと非行に走ったり 病気になったり、最悪の場合退学 になってしまう(全員退学でゲー ムオーバー)。

そうでなくともマルチエンディ

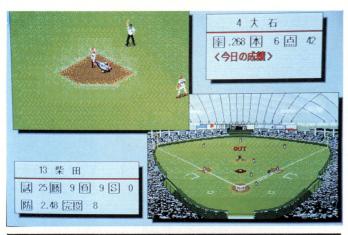
ングなので、I年たって卒業式の とき、生徒たちがどうなっている かはすべて君の腕と熱意にかかっ ているのだ。

キャラはプレイヤーの指導に対 し、泣いたり笑ったり、アニメでア クションしてくれる。おまけに特 別な音声ハードの不要な *PWM方 式"でリアルな声で語りかけてく れちゃうのだぞ。

もちろん | 年の間には、体育祭、 文化祭、夏休みなどの定番のイベ

ントも楽しめるし、放課後や休日 のプライベートなコミュニケーシ ョンも重要なのである。

多感で微妙に揺れる乙女たちを、 あるときは優しく、あるときはあ たたかく、ときには愛のムチで厳 しく導くのが君の使命である。そ してすべての女生徒が、幸せな卒 業式を迎える日、君は初めて女子 校の教師になった喜びを感じるこ とができるのである。さあ、君も 目指せ、熱血教師の道を!!



ミスタープロ野球 PERFECT

MR.PROFESSIONAL BASEBALL PERECT

■T&Eソフト

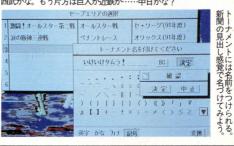
PC-9801VM/UVシリーズ(要ハードディスク) 7月10日発売予定 予価12,800円(税別) 岡全052-773-7770

優勝

とりあえずはリーグ優勝を目指そう/ 実際のペナントレースでは 西武の連覇だけど、ゲームの中では、そうはいかないぞ/



これがトーナメント表。西武と広島が同一リーグだ。うーんやはり 西武かな。もう片方は巨人か近鉄か……中日かな?



iTVシステムも期待大ね!! こまで実戦に近づけた!

膨大なデータと画期 的なシステムに注目

「あれ? これ5月号に載っていたゲームと同じだ」と思った人も多いだろう。そう、タイトルが変更されたのだ。「パーフェクト」と変えたのは、これぞ究極の野球ゲームというわけなのだろう。 T & Eソフトの自信が感じられるぞ。

いまや野球ゲームは実名の使用も当然となって、『野球道PLUS』のように通信で対戦プレイができたり、『ダイヤモンド・プレイヤーズ』のように球団経営モードが作られたりと、さまざまな趣向が凝らされるようになった。そこでこのゲームは、ハードディスク専用ソフトとすることで膨大な量のデータを使い、いっそうリアリティーを増すことに重点が置かれた。

たとえば、アニメーションパターンが増え、選手たちの動きはじつにスムースに感じられるし、個性も表現できる。まさしくテレビ

素早く正しい判断が 勝利の決め手

1	(2)	白井 一幸		小川 渡	市島.
2	26	田中 幸維	冷木	住吉	芝 草
		パイス	40 H	酒 井	西村
		ウインタース			
			五十萬	内山	有倉
			川名	松浦	岩本
6	中	田中实	広 瀬	首	河野
7	DH	大島・康徳	坂口	斉藤	藤王
8		小川 浩一	小牧	白井 康	
9	插	田村藤夫	ता क	全 石	

1 軍登録の選手たちから先発オーダーを選ぶ。今日 の先発は最も頼りになる柴田だ。頼むぞ/



さて、柴田の調子はどうかな? すぐに指示できるように準備しておいて、観戦だ。

ゲームに登場する選手たちのデータは、もちろん実在の選手と同じ。メンバーを決めるときは、プロ野球名鑑に載っているデータや成績がとても参考になる。また、当然試合はリアルタイムで進行しているから、選手交代のタイミングが大事。選手たちか今のコンディションや心境を話すコマンドもあるので参考にしよう。でも、負けているとやる気のない発言ばかりなので悲しい。

[]	メニュー	
	内野手	標準守備
コントロール		中間守備
球威中心		前進守備
ウエストポール		バント守備
敬 遠	外野手	標準守備
フリー		後退守備
		前進守備

中継を見ている気分だ。せっかく 盛り上がっているところで興ざめ なアクセス音がないのもウレシイ。

また、ゲーム自体のシステムも 凝っている。実在の監督の個性を シミュレートした疑似知能が采配 を振るうiTV(インラクティブ・テ レビジョン)システム、そしてデ ータだけでは表せない、選手の心 理状態を考えた *ゆらぎ″の概念 も導入されている。たとえば、当 たりの止まった選手は「次の打席 では打つぞ」とか、「今度もだめかも」など考えるはずだ。これは、 そのような微妙な精神状態をプレイに影響させるシステムなのだ。

このような画期的なシステムと、 正確で膨大な量のデータ、そして ハードディスクが組み合わされば、 鬼に金棒だ。うん、確かに『パー フェクト』の名前はダテじゃない。 また、ゲームモードもいろいろ 用意されている。130試合のペナン トレース、12球団総当たり戦、12 球団トーナメント、オールスター 戦、オープン戦、そして日本シリ ーズと、いろいろな楽しみ方がで きる。総当たり戦で、真の日本一 を決めるのもおもしろい。

実際のペナントレースでは、ひいきのチームの成績が思わしくないと嘆いている諸君。ぜひこのゲームでウサを晴らしてほしい。ただ、あまりにリアルなおかげで、いっそう悲しい目にあうかもしれないんだけど……。



TOWNS

スプラッターハウス

SPLATTER HOUSE

■ビング

FM TOWNS※要2MバイトRAM 6月25日発売予定 予価9,800円(税別) 圏 203-3492-1079

リックのヒットポイントは画面右下の心臓の数で表示。



この怪物はあるステージのボス。可受い女の子がこんない。この怪物はあるステージのボス。可受い女の子がこんない。

気持ち悪さが、もう 病みつきになるぞ

先月に引き続き、ビングの新作 アクションゲーム『スプラッター ハウス』を紹介しよう。

このゲームの楽しさは、なんといっても敵を倒したときにある。 飛び散る血しぶきや肉片の、グロテスクな質感。プレイを始めたばかりのときには、それこそ鳥肌が立つぐらい気持ち悪いけれど、すぐに敵を倒すのが快感になってしまい、プレイをやめられなくなる。

このゲームは、見た目もすごいけれど、操作性もバツグン! 主人公のリックを思ったように動かせるので、爽快感が倍増するぞ。さらに、不気味なミュージックや、「グシャッ」という効果音も雰囲気を盛り上げてくれる。

ステージは7つ。リックが繰り 広げる呪われた屋敷内での冒険は、 これから夏に向けて最高のリフレッシュ・タイムを提供してくれる。 しかし、夜ひとりでプレイしてい るときに、突然背後にリックが立っていたら、君はどうする?

武器を上手に使いこなせ!!

主人公リックの攻撃はパンチとキック、そしてスライディングがメインだが、道に落ちている武器を拾って攻撃することもできるぞ。武器を

拾うと攻撃力が2倍になるうえに、 遠くの敵も攻撃できるので、戦いが 非常に有利になるのだ。

武器は使い捨てのモリ、石、スパ

ナ、そして散弾銃のほか、ダメージ を受けなければ、1フロアの間使用 できるナタ、斧などがある。

いちばん武器のありがたみがわかるのがステージ3のボス、強敵ブギーマンと戦うときだ。散弾銃を2丁持っていくと戦闘が楽になるぞ。









かびったりくる武器だね。

いので、ボスとの対決までとっておきたいね。これが極めつけの武器、散弾銃だ。6発しか撃てな

ヴェインドリーム

VAIN DREAM II

■グローディア

PC-9801VM/UVシリーズ 発売日未定 予価9,800円(税別) 問☎03-3220-5226

前作で好評だった戦闘システムは、ほとんど変更されていない。初心 者にもわかりやすく、飽きのこない戦闘になっている。



そのほかのゲームシステムも、不評だった部分以外はあまり大きな変 更を加えていない。

ロンドリーム』ストーリーの 材しい世界で展開する『ヴェ

『II』といっても 全く別の世界

前作から約1年で、『ヴェインドリーム』にもついに続編が生まれようとしている。

ゲームシステムは、前作で好評 だった部分をなるべく引き継ぐ形 で開発が進められている。当然、 「これでもか!」というぐらい、頻 繁に挿入された美しいビジュアル シーンも、数段パワーアップされ たものが入れられる予定だ。今回 は、その中からほんの4点だけ紹 介しておこう。モンスターとの戦 闘は、前作と全く同じシステム(戦 闘フィールド上でキャラを操作し て、ダメージをゲージで表示する というもの)を採用している。前 作の操作に慣れている人にとって は、とまどうことなくゲームに入 っていける。やたらとマニアック な戦闘を強いるシステムに比べれ ば、はるかにうれしい! また、 手に入れたアイテムが何なのか説 明してくれる機能や、ゲームに行 き詰まったときの"相談コマンド"

豊富なビジュアルシーン

グローディアといえば グローディアといえば や国の・ヴェイン耳」 でもそんな期待を裏切ら ない、豪華絢爛のビジュ アルシーンがオンレー ドだ。ここで紹介してい ドだ。ここで紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここの紹介してい ドだ。ここのは全体 もちろんこんなのは全体

などもそのまま残されているので、

RPG初心者にもプレイしやすくなっ

そして、気になるストーリーの

ほうだが、こちらも前作以上の力

作が投入される予定だ。もっとも、

前作とのストーリー上のつながり

はないみたいなので、そっちの続

編を期待していたプレイヤーには

ちょっと残念だったかもしれない。

ている。





横たわっているドラゴンの1体は、氷の洞窟の神官竜フロスト。戦いで傷ついている。

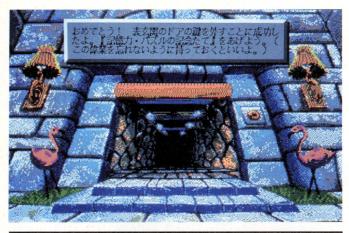
物語は主人公のウォーリックが 目を覚ましたばかりの、ある快い 朝から始まる。その日も、いつも と同じように妻のレイナが朝ご飯 の用意をしていて、ウォーリック もその用意ができるまで村の中を 散歩するなどという、のんびりと した雰囲気に浸っていた。村には、 狩りに出たまま行方不明になった 兄、ランバートの帰りを待つ幼い



オープニングからの1枚。この男は?



ダンや、女剣士シェリーなどがいる。いつもと変わらない平和な村だ。ただ、「魔物の活動が活発になってきた」という見張りの言葉だけが、ちょっとした心配の種ではある。そのうえ、旅から帰ったばかりのブージの報告で、デーモンが数十匹、北の方角に飛んでいったという。ウォーリックはブージとともに調査に向かうことに!



パズルの城

THE CASTLE OF DR. BRAIN

シエラオンラインジャパン

PC-9801VM/UVシリーズ 発売日未定 予価9,800円(税別) 圏☎03-5261-0970





「時計の部屋」。スイッチングをうまく組み合わせて、機械類を全部止めよう。 ーワードを手に入れたら、対応表でこの記 (惑星記号だね)に変換して入力するんだ。

ズルって

せる」って家も、 を作れ」だの がさせやがって 窓る前に辞書引い なって家も、 の「回路」



言葉で説明しにくいけど、大ざっぱにいえば「正 しい演算の組み合わせを作れ」ってことか。



ウゲゲッ! 3D迷路だ。方向オンチの私には、も



これは回路をつなぐ問題。ほかに懐かしの15パズ ルやプログラムを打ち込む問題などもある。

-見得意のAVG、 しかしてその実体は!?

「キン・クエ」「スペ・クエ」シリ ーズなど、IBM256色のグラフィッ クが美しいアドベンチャーに定評 のあるシエラの新作ということで、 またリキの入ったアニメーション AVGをご期待の皆様、残念でした。 なんと、パズルゲームなのだ。

でも、アイコンでコマンドを選 んで画面上をクリックしては、謎 を解いていくという構成は、AVGそ のもの。問題がパズルになっただ けだと考えりゃ、話は早い。

難易度も、NOVICE・STAN-DARD · EXPERTの 3 段階が選べる ので、1つの問題でも3通り楽し めるってわけだ。

ゲームは、主人公すなわちキミ が失業者で、新聞の求人欄を眺め る毎日だという設定で始まる。

ある日新聞で「助手募集」の広 告を見つける。「世界的マッドサイ エンティスト・Dr.ブレイン」だっ て。自分でそう名乗るヤツもそう はいない。「委細面談」の言葉に、 キミは早速面接に訪れる。

ところがその屋敷は、いろんな 場所に仕掛けられたパズルを解い ていかなかいと、先へ進めないへ

ンな家なんだ。これらをすべて解 いて、無事Dr.ブレインと面接でき たら合格ってことか。なんて手の こんだ就職試験なんでしょ。

手もとにあるのは、IBM-PC版の 英語マニュアルなので確かじゃな いけど、世界がひっくり返るよう な発明の手伝いとかいってるわり に、研究室のお掃除がおもな仕事 みたいな気がするんだけどね。

考え抜かれた各問題の楽しさも さることながら、このゲームで大 きな特徴となっているのが、ヒン トコイン。どうしても答えがわか らないときは、こいつでヒントが 買えるんだ。このコインを持って

いるときにパズルボックス(問題 文の出ているウインドー)の「COIN SLOT」をクリックすると、重要な ヒントや、場合によっては答えの 一部が表示されるんだって。こい つは便利!

どんなヒントがもらえるかは、? マークをクリックするとわかる。 ゲームの始まりには「コだけだけ ど、問題を解けば稼げるはず。使 った枚数だけヒントは増えるけど、 いざというときのためにムダ遣い しないほうがいいかも。

さあ、キミはみごとにDr.ブレイ ンの助手になれるかな?

ダイヤモンド・

Diamond Players

■ウルフ・チーム

PC-9801VM/UVシリーズ 6月下旬発売予定、価格未定 ®☎03-5394-5565

©WOLF TEAM (社)日本野球機構公認



では打者、守備では投手または捕 手)と、フロントを兼ねてプレイ することになる。選手としてプレ イする場合、次に投げる球、打つ 球のコース (36分割、9分割、4 分割、3種類のスコープでコース を決定)を読みながらセレクト。 つまり、実際の野球でも行われて

いる、バッテリーと打者の駆け引 きが楽しめるというワケだ。 投手が投げる球種は、ストレー トほか8種類。スピードは、最速 から緩球まで4種類。攻撃の作戦 は、ヒッティングほか4種類。狙 い球は、ストレート系ほか6種類 投球スピードの読みは、速球、通

常、緩球の3種類だ。

これらの指示を | 球ごとに出す ワケだ。プレイしていないのでわ からないが、コマンド入力でのわ ずらわしさがなければいいのだが。 それだけが心配だ。

試合が終了すると、フロントに 早変わり。ここは先月号でも書い たが、チームの人気を上げ、観客 動員数を増やすといった、球団経 営に力を注ぐことになる。観客が 多いと選手も、気が抜けなくて凡 プレイが減る。現実でも同じこと がいえそうだ。今年は、そうもい

えない球団もあるが……。

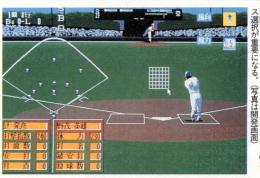
選手データに関しては、今年の 開幕時のデータを使用しているの で、新入団選手や移籍選手、新外 国人選手のデータもインプットさ れている。

また、すでに入っているデータ のエディットもできるので、こん なもんじゃないと思ったときは、 書き換えることができるのもうれ しい。とくにTとG球団のファン は、この機能をフルに活用するの では (怒られそうだ……)。

来月号では、詳しく紹介できる と思うよ。

区用球場は11球場あるが 背景のグラフィックを変え









グ制覇、日本一になってこんな気分に浸りたいものだ。

ゲームのうえでも、 下剋上となるのか!?

今年のプロ野球は、セ、パ、両 リーグとも下剋上状態で、目が放 せない。そんな中でウルフ・チー ムからプロ野球SLG『ダイヤモンド・ プレイヤーズ』が発売される。こ の原稿を書いている段階で、プレ イできるバージョンが届いてない ので、プレイレポートは書けない が、どんなゲームに仕上がるのか をカンタンに紹介しておこう。

プレイヤーは監督兼選手(攻撃



TOWNS

AFTER BURNERIII

アフターバーナーIII

■CSK総合研究所

FM TOWNS ※要2MバイトRAM 6月末発売予定 予価10,800円(税別)

シリーズ最新作はTC WNSオリジナルだ

1987年にアーケードゲームとし てデビューした『アフターバーナ 一』は、時間をかけて『アフター バーナーII」、「G-LOC」、「ストライ クファイター』へとその形を変え ていった。そして5年の月日がた ち、今TOWNSオリジナルの『アフ ターバーナーIII』として再びその 姿を現したのだ。

『アフターバーナーIII』をひと言 で説明すると、「アフターバーナー」 シリーズのルールに、『ストライク ファイター』シリーズのシステム を組み込んだゲームということに なるだろう。

もう少し詳しく説明しよう。『ア フターバーナー』のルールは、ひ たすらエリアを突破することだっ た。極端な話、敵は1機も撃墜し なくてもエンディングまで行ける わけだ。もちろん、実際には敵の 攻撃が激しくてそんなことはまず できないだろうけどね。



オープニングデモより、F-14XXのノーズ部分アップ。 描き込みが結構スゴイ。

『ストライクファイター』のシス テムは、普段の視点がコックピッ ト内部で自機が画面に表示されて いないが、後方に敵機がついた場 合視点が後方に移動し、自機と敵 機が表示されるというものだ。

また、ミサイルが撃ち放題なの も特徴だ。HUD(ヘッドアップデ ィスプレイ)に敵機が侵入すると ロックオンマーカーが移動して捕 捉する。マーカーが赤くなればロ ックオン。「FIRE!」という表示と ともに、ナビゲーターの声(音声 合成もアーケード版に負けていな いぞ)が聞こえる。あとはミサイ ルを発射すれば、自動的に敵を追 尾、破壊してくれるのだ。



敵機に背後を取られた! 早く振り切らないと、機銃のエジキになってしまうぞ。素早い判断力と正確な操縦技術が要求される場面だ。



命中! 火を吐いて爆散していく敵機。しかし、けっして油断してはいけない。少しでも気を抜けば、次に被弾するのはこっちのほうだ!

タイトルデモもかっこいいぞ

いる。ゲームの前こ見ら・・・・・グラフィック面でもかなり力が入ってグラフィック面でもかなり力が入ってこの『アフターバーナーⅢ』では、 タイトル画面やネー れに、エンディングには取り込み画面 それから、 右に載せた2枚の写真の ムエントリー、

楽しんでほしいな。ててゲームを始めないで、じっくりとくつかのパートに分かれている。あわこのデモはタイトル画面を挾んでいませてくれるぞ。 は必見。短時間ながら大機能をフルに利用しようなタイトルデモが 短時間ながら、 ルデモがヨイ。 したこのデモ画 なかなか楽し

F14XXの編隊飛行はこのシ ーンでしか見ることができない



背景の回転はこのシリーズの顔。 ちゃんと、スムーズに回転するか ら安心してほしい。アナログジョ イスティックをつなげば完璧だ。

8月にはメガドライブのCD-ROM でも発売されるけど、TOWNSユー ザーは、ひと足先にリアルドッグ ファイトを楽しめるわけだね。



銀河英雄伝説III

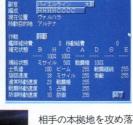
GINGA EIYU DENSETSUIII

■ボーステック

PC-9801VM/UVシリーズ 秋頃発売予定 価格未定 **四**つ03-3708-4711



▲常勝の天才、銀河帝国元帥ラインハルト。銀河をその手にすることができるのか!?



▼副官も任命できる。ミッターマイヤーなら、やはりバイエルライン。



パッケージは、加藤直之氏によるヤンの旗艦、ヒューベリオン。

全体マップを採用しさらにスケールアップ

銀河帝国ラインハルト、自由惑星同盟ヤン・ウェンリー。 2人の天才戦略家がぶつかるスペースロマン『銀河英雄伝説』ゲーム版に、第3弾が登場する! というのは、先月の特集で紹介済みだから知ってるね。今月はその続報だ。

まず、画面に注目してほしい。 暫定的に入っていた全体マップが、 新しくなっている。これが、「III」 の目玉の戦略マップ。各星系ごと に艦隊を進めていって、最終的に しかも、原作ファンなら知ってるとおり、帝国と同盟を結ぶ進行ルートは、イゼルローンとフェザーンの2つだけ。今まで以上に艦隊-トや神給ラインが重要

とすというシステムだ。

『II」よりワンランク上

の戦略が必要になる。

の進行ルートや補給ラインが重要 になってくるのだ。

そしてその星系には、さらに細かいマップが用意されている。これが『II』までのゲームマップというわけ。星系ごとに移動した艦隊は、このマップで戦闘や占領といった行動を起こすことになる。『II』よりひと回り規模の大きいゲームに仕上がっているのだ。

『II』で好評だった提督の顔グラフィックも、もちろん登場。加えて、今回は副官も任命できる。その数は、提督、副官とも各陣営16名ずつ。ファンなら、より思い入れたっぷりにプレイできるぞ。



X68000

バトルテック 奪われた聖杯

BATTLE TEC

■ビクター音楽産業

X68000 7月10日発売予定 予価9,800円(税別) 圓☎03-3423-9268



上は任務に失敗、下は成功した場合。 どちらにしても被害や成果が詳しく報 告される。最少の被害で最大の戦果を/





自由自在にメックを駆り、戦場を戦い抜こう

以前にもお知らせしたバトルテックの発売日がついに決定したぞ。グラフィックやサウンドも強化され、あとは発売を待つばかり、といった感じだ。

このゲームの主人公、ギデオン・ブレーバー・バンデンバーグは、アンダース・ムーンと呼ばれる星のデューク(君主)の息子だった。ある日、彼の家族は謀略により惨殺され、君主の証しである聖杯を奪われたうえ、ギデオン自身も追放されてしま

ったのだった。

ギデオンは一介の傭 兵へと身を落としたが、 その決意は変わってい なかった。奪われた聖 杯を取り戻し、謀略の 黒幕を探し出す! ギ デオン・ブレーバーの

たった I 人の闘いが、今始まろうと している。

戦闘シーンはポリゴン描画による アクション。フルキーボードも使っ た複雑な操作は、むしろメックシミュレーター(フライトシュレーターみ たいな)と呼んだほうがいいかもしれない。慣れるまでに少しかかるか もしれないけど、練習モードがある のでじっくり取り組んでみてほしい。

だけど、戦闘にばかりかまけているわけにもいかないぞ。日々変化する世界情勢をニュースソースから把握したり仲間の傭兵を雇うなど、戦略的な考え方も必要だ。君に聖杯を奪い返すことができるかな?





マランスII

AMARANTH II

■風雅システム

PC-9801VM/UVシリーズ 7月発売予定、価格未定 問☎0764-29-6791



しっかり描き込まれた町並み。ARPGとは思えないくらい美しい。町の人たちとの会話はやはり重要。



主人公リアンと、今回のヒロインン。2人の将来は?



これも今回の特徴のひとつ。ほら、後ろが透けて見えるでしょう? グラフィックへのこだわりは本当に頭が下がる。

そこではさまざまな 人々が彼を待っていた。 前回、ともに戦ったア マランスの精ディン。 盗賊エルンストの子孫。

そして、涙の別れをし

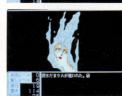
たヒロインのローゼは、思念だけと なって彼を待ち続けていた……。

システム面は、リアリティーの追 求にこだわりが見られる。とくに天 候によって移動中の消耗度が違うと ころなどは注目だ。ハードディスク へのインストールが可能で、快適に プレイできるのもうれしい。

また、最近のARPGは処理速度にこ だわって、グラフィックがいまいち になりがち。だが、このゲームは、 速度を落とすことなく、美しいビジ ュアルが堪能できるゾ。

のとなった。記憶をな くし別の時空で戦って いたリアンが、ラング ーンに平和を取り戻す べく帰ってきたのだ。 たちた







けっしてそういうゲームでは ないのだが、なぜかモンスター は女の子。カワイイのから、ア ダルト、知性派と、色とりどり だ。だからって、気を許してい るとやられるぞ。え? こんな 娘になら殺されてもいいって? そういう奴は知らん!!

天候の概念を導入 リアリティーがアップ!/

昨年10月号の特集以来、音沙汰の なかった『アマランスII」。どうした ことかと気になっていた諸君、安心 してほしい! ご覧のとおり、製作 はしっかり進んでいたぞ。

さて、前作『アマランス』で主人 公リアンが倒したベゼトゥフトは、 ナハフォルゲ(後継者)の出現を予 言していた。『II』のストーリーは、 それから約160年後。予言は現実のも



PC-98

Suiryusigaiden tukiryunoyama

■ソフト屋しゃんばら

PC-9801VM/UVシリーズ 6,800円(税別) 問☎0798-51-1365



妖しくも美しい月龍の山。れた遺跡の謎を解くのだ。 この山に隠さ

霊水を操る水術とは? その秘密が明らかに!

少

個性的な絵柄が人気のRPG『水龍 士』シリーズ。「I』「II」に続いて「外 伝」が登場だ。

今回の主人公は、『II』で活躍した 主人公の妹。山に月光草を摘みに行 き、崖から転落した彼女は、シェル

という老姿の小屋で目覚め、「月龍の 山」と呼ばれる遺跡を抜けねば帰れ ないことを知る。そこで彼女は遺跡 へと向かったが……。

3 Dの遺跡の中を、オートマッピ ングを使って脱出口を探すのが目的 だが、冒険の中ではシリーズを通し ての謎、不思議な水術のルーツも、 少しずつ明らかにされていく。外伝 といっても、中身は濃いのだ!



フィフス・エレメント

魂の元素

FIFTH ELEMENT

■遊演体



オープニング、なかなかの力作(上左)。 会話は重要、これRPGのオキテね(上右)。戦闘シーンはこんな感じ(下)。





光と闇が拮抗する世界で またひとつ冒険が始まる

フィフス・エレメント――それは火、水、土、空気といういわゆる四大元素の上位に位置する光と闇、すなわち生と死の両面からなる *魂*の元素である……。とまぁ、これが作品タイトルの由来であり、このゲームの背景をなす世界観でもある。プレイヤーは、*光の秘術*によって死後の世界からよみがえった主人公の勇者に成り代わって、光と闇の2つの勢力がぶ

つかり合う世界で、冒険の数々を繰り広げてゆくことになるわけだ。ゲームは、移動も含めてすべての操作をマウスで行う2Dタイプ。画面下部に3D表示が見られるが、「雰囲気作り」とのことで2D&3D 折衷型ではないようだ。

!!

ソフトハウスからの資料を見ると(プレイできるものがないってことね)、魔法の修得の仕方やパーティーの代わりになる *小像* と呼ばれるアイテム、またマイキャラの能力・装備・疲労度によって刻々変化する戦闘など、システム的にもかなり期待が持てそう。

発売元は、先頃本誌で連載開始された「幻想学園」のプロデュースでおなじみの遊演体。これまでネットワークゲームなどで培ってきた経験が、初挑戦のパソコンゲームにどのような形で反映されるのか楽しみなところだ。



PC-98

KO世紀ビースト三獣士

ガイアの復活 BEAST SANJUSHI

■マトリクス

PC-9801VM/UVシリーズ 10月発売予定 予価9,800円(税別) 園 0422-20-5961







じつは、まだあまり完成してないので、見せられるのはこのくらい。しかし、これだけ見ても、CGの美しさはよくわかるね。

今描かれる、人類 滅亡後の世界…

新鋭のソフトハウス、マトリクスから、「KO世紀 ビースト三獣士」が発売される。これはもともと、いろいろなメディアに展開されることを考えて作られたもの。すでに漫画、小説になっていて、OVAで登場したときも大きな話題を呼んだほどの作品なのだ。チェックの厳しいキミたちのことだ。すでにビデオで見てしまい、ゲームとなるのを待ってたという人もきっといるんじゃないかな?この「ビースト三獣士」は、「ビースト」と呼ばれる獣人たちが主人公

の物語。彼らは人類滅 亡後の地球の支配者で、 農耕社会を築いて平和 に暮らしていた。ゲー ムは、この世界に、滅

亡したと思われていた人類(ヒューマン)がどこからともなく現れ…… ってな感じで始まっていく。

システムは、フィールドタイプのRPGだ。ストーリーはオープニング部分がビデオのI巻と同じだけで、あとはほとんどオリジナル。だから、ビデオや小説を知ってる人でも楽しめるね。また、登場キャラクターが可愛いだけでなく、写真を見てもらえばわかるように背景のグラフィックもよく描き込まれて非常にきれいだ。音楽もMIDI対応。だが、なぜかRPGに欠かせない戦闘シーンが発表されてないのだ。何か秘密が隠されていると読んでいるんだけどどう思う?期待して待とうな!



の3Dゴルフ

PC-98

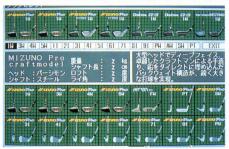
Dゴルフシミュレーション(仮)

■ホームデータ

PC-9801VM/UVシリーズ 8月上旬発売予定 価格未定 問☎078-261-2790

ADDRESS へのグラフィック (写真下)。本ごとに緻密に描き込まれ





め方ができるというワ ケである。

中でもクラブのパラ メーターの細かさは特 筆モノ。ウッドの材質 だけ見ても、パーシモ ン、ステンレス、アル ミ、チタン、カーボン と5種類にわたり、そ

れぞれにロフト、ライ角、フェース 角をはじめとする12のパラメーター が定められている。、弘法筆を選ばず というが、少なくともこのゲームに おいては、道具選びも楽しさのひと つに違いない。

画像処理には3Dポリゴンが使わ れているが、角ばったところがなく、 なかなか美しい。かなりテクニカル なコースが収められるとのことなの で、見た目の楽しさも期待できる。 また、画面上の各種ウインドーは、 自由に移動することができるのもう れしい。

発売までにはまだ間があるが、実 際にプレイできるバージョンが手に 入りしだい、続報をお届けしよう。



PC-98

CIBER ARMS VAL-KAIZER

■サイレンス

PC-9801VM/UVシリーズ 6月27日発売予定 予価7,800円(税別) 圏本03-3399-1059

今回紹介する「機甲装神ヴァルカ イザー」は、とくにアニメファンに おすすめしたいゲームだ。可愛い女 の子と、かっこいいメカがいっぱい で、スタッフも、第一線で活躍してる 人が勢ぞろい。ふんだんに使われて いるアニメーションを、ここで見せ られないのが残念なほどの出来だぞ。 このゲームはビジュアル重視の

AVG。謎解きよりも、映像などで楽し めることを目的に作られているよう だ。発売を待て!

PC-98

ZAIBATUGINKO

■メディアファクトリー

PC-9801VM/UVシリーズ 12,800円(税別) 問本03-5570-9122

大学生、ヤングサラリーマンを対 象として開発された『財閥銀行~帝 都野望編~』は、銀行業を中心に、 鉄道、不動産、流通サービス、証券 事業を行う経営SLGである。

スタート時のプレイヤーは一介の 両替商。事業を立ち上げ、子どもた ちに相続させながらグループの繁栄 を目指すのだ。明治4年に始まるゲ





ームの中では、史実どおり関東大震 災やオイルショックが起こり、キミ を襲う。果たして財閥の運命は!?

グリップの調整、足場の変化による アドレスの調整に加え、クラブは170 本の中から自分好みのセットが組め るなど、細かな設定が可能。これら

いものになっているという。

自分に合ったクラブで

プレイできるのがイイ

アクションゲーム『マーブル・マ

ッドネス』などで知られるホームデ

ータが、3 Dのゴルフを開発中だ。

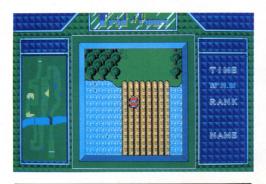
これまでに発売されている他社のゲ

ームに比べ、より本物のゴルフに近

ホームデータが今回、とくにこだ

わったのは、戦略的な要素の導入だ。

の要素により、プレイヤー独自の攻



PC-98

トライアル・オブ・フォース

TRIAL OF FOURS

■ウエストサイド

PC-9801VM/UVシリーズ 7,300円(税別) 圏本06-434-2020

『グランプリ・サーカス』でおなじ みのウエストサイドから、ちょっと 変わったレーシングゲームが出た。

普通、車のゲームならマシンを操作するのがあたりまえ。だがこのゲームは上下左右へと地面の傾斜を変えながら車を転がし、ゴールまで導くというユニークなシステム。

コースは16種あり、選ぶコースに



よって、FIやRV、懐かしのオート 三輪などが動かせて、レースのゲー ムが嫌いな人でも楽しめる。



X68000

Noah

ノア

■M.N.M Software

X68000 7,400円(税別) 問☎0423-60-3084

プレイヤーは、地上のあらゆる現象を操る「神」的立場。 "気温コマンド"や "天候コマンド"を使って、ヒトの食料になる動植物を繁殖させ、目標の数値まで人口を増やせば | 面クリアだが、自然の摂理は予想以上に厳しい。人口過多になれば、当然食料は不足していく……。地球の仕組みを教えてくれる異色SLGだ。



コマンド一覧。自然現象は思いのまま、だ



自由に大陸や動植物を配するエディット機能付き



PC-QR

地球防衛少女イコちゃん

UFO大作戦 TERRESTRIAL DEFENCE GIRL IKO

■グローバルデータ通信

PC-9801VM/UVシリーズ 9月8日発売 12,800円(税別) 圏本03-3279-0150

グローバルデータ通信のデビュー 作は、AVG『地球防衛少女イコちゃん』

ひょんなことからダメ超人ミラクルマンを押しつけられた主人公(プレイヤー)が不思議なスーパーインカムを持つイコちゃんとともに、次々と来襲するUFO軍団に立ち向かう。 多彩なアニメーションと、怪獣たち



とのカードバトルで臨場感は満点だ。 ファン待望の実写版プレミアムビ デオの付録付きで、二度オイシイぞ!



X68000

エトワール・プリンセス

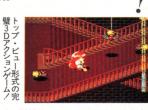
ETOILE PRINCESSE

■エグザクト

X68000 価格未定 夏頃発売予定 問☎025-247-9160

68エキスパートのエグザクトが放 つ第3弾/ SF設定の前2作とうっ て変わって、今回はファンタジー。 カワイイお姫様が大活躍する、RPG風 3Dアクションゲームなのだ。

主人公のリルルは星の部族のお姫様。捕らわれの婚約者、太陽の国の王子を助けるため、魔法使いに封印された12の部族を次々と解放してい



く。解放すると、その部族の族長(全 員女のコ)が力を貸してくれるのだ。 がんばって、玉の輿を目指すのよ!



MONTHLY PICK UP! ならなやこんなに 移植前移植後徹底比較

実際のペナントレースはそろそろ前半のヤマ場だが、ごひいきのチームの成績はどうかな? 早くも下位に座り込んでしまって「今年はもういいや……」なんていってる話者。せめてこの「ベストプレーベースボール」のTOWNS版で、ウサを晴らしてほしい。「ゲームなんかじゃ、気が晴れないよー」なんていわずに、まあやってみて。まず、このゲームはプレイヤーが監督となり、采配をふるう純粋なシミュレーション。アクション性は全くないのだ。まず、オープン戦で肩慣らし、そしてペナント

ベストプレー ベースボール TOWNS版

テレビと見まごう鮮やかな画面。 TOWNSなら本物に近づける!

SEIKO

レースを戦い、日本シリーズ優勝を目指せ! もちろん夢の球宴オールスターゲームもあるぞ。

このゲームの大きな特徴は、最初に出た98版同様、球団名、選手名、監督名は実名を使用し、球場名、ユニホームのデザインは実在のものをモデルにしているということ。そしてデータはプロ野球の公式記録を管理しているIBM-BISのものを採用しているということで、リアリティー満点なのだ。

さて、98からの移植にあたり、 気になる相違点について。 まず、なんといっても大容量を 誇るCD-ROMのおかげで、グラフィックやサウンドの演出が派手になった。98版はいまいち地味だったが、TOWNS版は違う! たとえば立ち上げたときに、監督がグランドへ向かうシーンのアニメーションがあったり、試合中は応援歌が流れ、大歓声があがたりするのだ。おまけに、スポンサーのナレーションまで入って、プロ野球ならではの華やかな雰囲気が堪能できる。テレビの野球中継と比べても遜色ないほどだ。

そして、先ほど述べたデータが 大変新しいということだ。'92ペナ ントレース開幕直前の3月時のデ ータなので、現在の選手たちの調 子に最も近いものといえる。

最近はテレビ中継に近づけることに重点をおく野球ゲームが多いが、今は、このゲームが最も近いといえそうだ。



SCHEDULE LIST **植ソフトの発売リストを、一学公開/

X68000

ウルティマVI RPG ポニーキャニオン 6月19日発売 9,800円 (税別) 三國志III SLG 光栄 6月発売 14,800円 (税別) CD付き 17,200円 (税別) シムアース SLG イマジニア 発売中 12,800円 (税別) TCOLORS PUZ 6月発売 7,700円 (税別) **倉庫番リベンジ/ユーザー逆襲編 PUZ** シンキングラビット 発売日未定 価格未定 **沈黙の艦隊 SLG**

G.A.M.

発売日未定 価格未定

DE・JAII AVG エルフ

7月発売 価格未定

ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説 RPG エス・ピー・エス

7月発売 価格未定

バトル SLG G.A.M.

発売日未定 12,800円 (税別) ふしぎの海のナディア AVG

ガイナックス 発売日未定 価格未定

↑今月は寂しい限りのX68移植リストであります。シクシク。注目の「英伝」68版だが、グラフィックは98版とほとんど同じ。ただし、サウ

ンドに関しては、新しくアレンジバージョンを加えるなど、X68ならではの新趣向を期待できるうだ。

PC-88シリーズ

ヴェインドリームII RPG グローディア

発売日未定 価格未定

↑「ヴェインII」98版の発売日延期が決定した現在、88版の発売は、う〜ん、めど立たす。続報をひたすら待つしかないっスね……。

PC-98シリーズ

英雄伝説 IIRPG日本ファルコム7月24日発売 9,800円ジャック〈ラスベガス殺人事件〉 AVGシンキングラビット発売日未定 価格未定スターモビール PUZM.N.M Software発売日未定 価格未定

ぽっぷるメイル RPG 日本ファルコム 発売中 9,800円 (税別)

↑超注目株の「英伝II」の発売日が決定した/移植に際しての変更点など詳しい情報はまだ届いてないが、とにかくメデタイ。続報を待とう。ところで、M.N.Mが贈る異色パズル「スターモビール」ですが、発売は、今年末になる、との

FM TOWNS

エメラルドドラゴン RPG グローディア 発売中 11,800円 (税別) 銀河英雄伝説 II DX⁺TOWNSスペ シャル SLG ボーステック 発売中 12,800円 (税別) KIGEN輝きの覇者 RPG リバーヒルソフト 発売中 9,800円 (税別) 三國志III SLG

Seek and found rour favorite game!

くなってしまうこの季節だか 介できればいいんだが……。 巻頭は、 は が待ちに待たれる 野球SLGでキ 来月あたりに紹

ついつい野球の実況中継に熱



X68000版

示しきの海のナディア

ナディアとジャンの冒険を 楽しもうじゃないか!/



なんと、 ーチラス号は、 西暦-889年

ガイナックスお得意の美しいグラフィックが大好評 を博しているAVG『ふしぎの海のナディア』が、 この夏、X6ほ登場する。 フィックが数枚新たに加えられ、 フィックが数枚新たに加えられ、 サウンドも、少々手直しされる 海獣の正体はガーフィッシュだっス号は、太平洋上で、謎の海獣 らしい。68ユーザーにとって久々サウンドも、少々手直しされる ナディアとジャンたちを乗せ 期待していいんじゃないかなりの大作AVGであるこの作品、 シュだった……。 を補捉



TOWNS版 こス・オブ・ペルシャ

躍動感あふれるキャラの動きに 脱帽。メチャ元気アクション・



である。 た巻き起こしたアクションゲーム「プリンス・オブ・ が一ムに没頭する中毒患者続出。2年前、一大旋風 どのなめらかな動きに、主人公と一心同体となって とのなめらかな動きに、主人公と一心同体となって とのなめらかな動きに、主人公と一心同体となって 教出するため洞窟に潜入し、数々 9版そのまま。恋人である姫を 9をしている。 なんである姫を が、TOWNSで遊べる日がやっと来た! リアしていく主人公に同化してのトラップや難所をなんとかク ト、間違いなし。



MSX2版 らんま1/2飛龍伝説

乱馬とその仲間たちの ドタバタ大騒動AVG!!



チャー・ゲー 〈カーソルまで乱馬の顔になって-をもとにしたストーリーと総数 一存知、 ゼーム。原作の超人気漫画 ン感涙の作品だ。 原作の ぶシンプルなコマンド選択方式収集」など4つのアイコンを選システムは、「見る」「アイテム 『らんまー

ーと総数500枚の 500枚のCG 2 のエピソー を有する (マウ

拝啓ソフトハウス様

Cりあえず、

こんなところで。

イマジニアが、DOS/V市 場に、参入!!

-大ブームを作った都市運営シミュレーショ ン「シムシティー」が、6月、DOS/V版で発売 される。タイトルは、「シムシティーDELUXE」 (税別価格12,800円)。「DELUXE」の言葉どお り、「シナリオデータ」など、98版ではなかった さまざまな機能がついているらしい。

「騎士が闊歩する中世の都市や、とんでもない 交通機関が発達している未来の街など、奇想天 外なシナリオが楽しめるこのデータは、必見で すよ。また、このDOS/V版には、98版では別売 だった「テレインエディター」もついている。 相当お得なソフトです」

(イマジニア 広報飯田さん談) 7月には、『ポピュラス』のDOS/V版『ポピ ュラスDELUXE」も発売される。

「イマジニアは、急速にシェアを拡大している DOS/Vマシンに、注目しています。これから

も、DOS/V対応のソフト をリリースしていく予定」 イマジニアの参入で、 ますます DOS/V市場が おもしろくなりそうだ。



光栄 6月発売 16,800円 (税別) 雀皇登竜門II ETC ゲームアーツ 発売日未定 価格未定 JOSHUA RPG パンサーソフトウェア 発売日未定 価格未定 SUZAKU TOWNS RPG ウルフ・チーム 発売日未定 価格未定 7COLORS PUZ $HOT \cdot B$ 7月発売 7,700円 (税別) 倉庫番リベンジ/ユーザー逆襲編 PUZ シンキングラビット 発売日未定 価格未定 ダイヤモンドプレイヤーズ SLG ウルフ・チーム 発売日未定 価格未定 DOR AVG

発売中 6,800円 (税別) DOR~PART2~ AVG ディー・オー 発売日未定 6,800円 (税別) DE · JAII AVG エルフ 8月発売 価格未定 天神乱魔 RPG エルフ 発売中 7,800円 (税別) バトル SLG G.A.M. 発売日未定 12,800円 (税別) パワーモンガー SLG イマジニア 発売中 12,800円 (税別) プリンス・オブ・ペルシャ ACT リバーヒルソフト 6月12日発売 9,800円 (税別) ベストプレーベースボール アスキー 発売中 9,800円 (税別)

マーダークラブDX AVG リバーヒルソフト 発売中 9,800円 (税別) 魔彩子雀 ETC コスモスコンピューター 発売中 8,800円 (税別) レジオナル・パワーII SLG コスモスコンピューター 7月上旬発売 価格未定 レッサーメルン RPG パンサーソフトウェア 発売日未定 価格未定 ↑ 今月も大盛況のTOWNS移植リスト/ 実してますなぁ。中でも注目なのが、「銀英伝DX+ TOWNSスペシャル」。98版では別売のシステムが必要だった「DX*」が、TOWNS版では 1本に収めての発売(そのぶん、ちょっと値段 も高めだけどね)。アニメ版でもおなじみの声 たちが記用されたってのキューリー「PRI#」 たちが起用されたってのもうれしい。「銀英」フ アンは、必見/

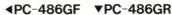
MSX₂

ヴェインドリーム RPG

グローディア 発売日未定 価格未定 キャンペーン版大戦略II SLG マイクロキャビン 発売中 8,800円 (税別) BURAI下巻 完結編 RPG ブラザー工業 7月下旬発売 パッケージ版8,800円 (税 別) TAKERU版6,800円 (税別) プリンセスメーカー SLG マイクロキャビン 発売中 14,800円 (税別) らんま1/2飛龍伝 AVG ボーステック 6月12日発売 12,800円 (税別) ↑祝/ 「プリンセスメーカー」発売。という

「祝/ ・ノリクセスメーカー」 光元。こいっことで(?)、MSXリストは先月とぜ〜んぜん変化なし。「ヴェイン」は相変わらず発売日未定だし……。来月号では、「BURAI下巻 完結編」 を画面写真とともに紹介予定。期待しててねん。

ディー・オー







EPSON PC-486GF

PC-486GF

EPSON

i486™SX



▲PC-9801FS **▼PC-9801FX**

TOPICS!

ress

老舗のNECは 前面ファイルスロットがご自慢 PC-9801FS

¥348,000 PC-9801FX

¥278,000

日本電気 TEL. 03-3452-8000

日本国内のパソコン界ではいちば んのシェアを誇るNECが、また新し い機種を発表した。まずは、PC-9801 FS。PC-9801DSの後継機で、CPU に386SX (20MHz) を採用。ユーザ ーズメモリーも1.6Mバイトを標準装 備している。一方、PC-9801FXはPC -9801DXの後継機で、CPUは386SX (12MHz)、ユーザーズメモリーはFS と同じく、DXの2.5倍にあたる1.6M バイトを持つ。これでNECのデスク トップマシンは事実上すべて32ビッ トになったといえる。

どちらの機種も、先に発表された FAと同じく、前面ファイルスロット が採用されているので、ハードディ スク、光ディスクなどが、初心者で も簡単に増設できる。ハードディス クなら、このファイルスロットとハ ードディスク専用スロット合わせて、 合計600Mバイトまで内蔵が可能。ま た、FM音源3和音、SSG音源3和音 も内蔵し、ゲームも楽しい。

ただの互換機ではな く、さらに進歩したマ シンとして

PC-486GR ¥458,000

PC-486GF ¥348,000

セイコーエプソン(株) TEL. 03-3377-3531

こちらは、エプソン初の486デスク トップパソコンの登場だ。これで、 本格的に486マシンの時代が来るか?

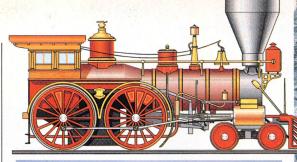
PC-486GRはPC-386GSの後継 機で、CPUは486SX (25MHz) を、 PC-486GFはPC-386GEの後継機 で486SX (16MHz) をそれぞれ搭載 している。ユーザーズメモリーは両 機種とも1.6Mバイト(ハイレゾモー ドのときは1.5Mバイト) を標準装 備。さらに新高速ビデオASICを採用 し、従来機と比べて、テキストで約 3倍、グラフィックでは約2倍の表 示速度が実現した。1,120×750ドッ ト表示のハイレゾリューションモー ドを標準装備しているのはGRのみ。 しかし、GFも外部拡張スロットにオ プションのハイレゾボードを入れれ ば、ハイレゾモードを使うことがで きる。すぐにハイレゾが必要でなけ れば、PC-486GFでも十分だろう。 さらに、オプションで、CPU内部の 速度を倍にするオーバードライブプ ロセッサ、高精細表示を可能にする 専用拡張ビデオボード、ギザギザの ない美しい文字を表示できるアウト ラインフォントボードなどが用意さ れている。なお、エプソンでは、す でにPC-386GS、GEを購入したユー ザーのためにも、CPUを486にする CPUボードも発売する予定だ。



】台で二度おいしい **Virtual-98** ¥498,000(フルシステム)

トムキャットコンピュータ株) TEL. 03-3391-0600

なんと、DOS/Vマシン上でPC -9801のソフトが動いてしまう。 日本国内では圧倒的に98か強いけれど、世界中で使われているのは、やっぱりIBM互換機。海外のいろいろなソフトが使えるのが魅力だよね。だけど、98のゲームも捨てがたい。 この写真のマシンは、CPUに 486DX (33MHz)を使い、8M バイトのメインメモリーと200M バイトのハードディスク標準搭載というスペック。さらにほとんどの98ソフトが動作する(価格はディスプレイも込みの拡張スロットに入っている1枚のボードがその秘密だ。CPUが386 SX以上のPC/ATならばこのボードをスロットに差し込むだけで、98マシンとしても使えるようになる。ボードのみの販売も近々始まる予定だ (価格未定)





カラーも印刷OK/ 速くてきれい

DESK JET 505J

¥99,800

横川・ヒューレット・パッカード㈱ TEL. 0120-081444 インクジェット方式でカラー 印刷ができるとなれば、欲しい。 ここでついに10万円を切ったプ リンターが登場した! 今回発 売されるこのインクジェットプ リンターは、カートリッジを入 カラー印刷の印字見本。カラー印刷には、 別売りカラーキット(¥12,000)が必 要。印字は静かでとにかく速い。

れ替えるだけでカラー印刷が可能。紙の大きさははがきサイズからA4まで対応している。パーソナルユースにちょうどいい大きさじゃないかな。印字秒高品位モードで110字/秒と速い流をモードだと160字/秒と速い流縮小印刷機能もついている。対応機種はPC-9801シリーズ。J-3100シリーズ、EPSON PCシリーズ、AXシリーズ、IBM PS/55シリーズなど。自分で描いたCGを使って、暑中お見舞いとか年賀状を作るのも、いいかもしれないね。



グラフィックで 威力を発揮 **PC vision** ¥361,000

ASTリサーチジャパン(株) TEL. 03-5300-5811

DOS/Vマシンとくれば、やっぱりウインドーズが使いたい。ウインドーズを使うなら、処理スピードが速くて、高解像度の表示ができること……。そんなワガママを聞いてくれるのが、このマシン。しかも、安い。CPUに486DX(33 MHz)で、メインメモリーは標準で4Mバイト。さらに最大解像度1024×768ドットのスーパーVGAグラフィック機能を装備している

のが大きな特徴だ。しっかりと日本語ユーザーズ マニュアルがついているから、安心してDOS/Vの世界を楽しめそうだね。

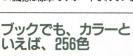
行動派のためのパソコン

FMR-50CARD

¥278,000

富士通㈱ TEL. 03-3646-0816

本体重量1.5kg、薄さ28mmと機動カバツグンのノートパソコンだ。CPUに32ビットの3865X(16MHz)を採用し、3.5°FDD、ICメモリーカード、RAMディスクのトリブルドライブ方式に加えて、40Mバイトのハードディスクも内蔵可能というのがうれしい。バッテリー稼働時間は、標準装備のニッカドバッテリーで約1.7時間だが、CPU自動停止、バックライト消灯の自動館電機能が設定できる。もちろん、レジューム機能は標準でサポートされているから、安心。





Digital image 1992展>



「CGは芸術」というわけで、4月29日から5月5日まで、東京銀座のワシントンアートで行月5日まで、東京銀座のワシントンアートで行りれていた「D 1 8 i t t a l i m a g e 1 9 2 展」に行ってきた。会場には、いかにもCGというものから水彩絵の具で描かれたようなものまで、さまざまな作品が並ぶ。紙に印刷されたものばかりでなく、刻々と変化していくもの、音に反応するものなどコンピュータならでの、音に反応するものなどコンピュータならではの作品もあって、とても興味深い。さて、使いているハードウェアは、と見ると、ちゃんと物や6っているハードウェアは、と見ると、ちゃんと物や6っているハードウェアは、と見ると、ちゃんと物や6っているハードウェアは、と見ると、ちゃんと物や6っているハードウェアは、と見ると、ちゃんとなどれナイ、と思いながら帰ってきた。



J-3100XS 081VT

¥898.000

㈱東芝 TEL. 03-3252-3100

昨年の10月に行われた「データショウ'91」で参考出品されていたVGA対応、カラー液 晶採用のブック型/ペソコンがついに発売された。IBM PC/ATのほとんどのソフトを使うことができるのはもちろんだが、184、320色中256色を同時表示できるあたりは、とてもブック型ペソコンとは思えない。CPUに4865X(16MHz)、メインメモリーは4Mバイト、バック型ハードディスク80Mバイト標準装備だから、ウインドーズを使う人には最適だ。バッテリーは2時間の充電では約3時間の稼働が可能だ。

UPGUM

カルツフェアに

'92スポーツフェアに セガ**の**マシンが勢ぞろい

ールデンウイーク恒例イベントとなった 国際スポーツフェアが、今年も東京の国立代々木競技場において開催された。

今年のスポーツフェアの特徴は、昨年に続いてF1! F1イベントがやたら目についた。競技場周辺はカートやミニ二輪のコースが仮設され、それに乗ろうと長蛇の列。その横には鈴鹿サーキットのピットが再現されてF1マシンが並び、本誌3Dちゃんでおなじみのキャンギャルがカメラ小僧の熱い視線を浴びていた。

そんな中でひときわ目を引いたのが、485坪を のみ込んだ半球のエアードーム「F1グッズ& ゲームランド」だ。中には「AS-1」「R-360」 「F-3システム」といったセガのマシンが勢ぞろいして、こちらも長蛇の列。さらにメガドライブ、メガCD、ゲームギアの各コーナーも設けられてこちらも満員御礼の盛況さ。ちなみにゲームのほうも「中嶋悟」に「アイルトン・セナ」とF1がずらり。中央にはF1グッズのショップがあって、こちらではPIAAガールのお姉さんたちがハイレグで華を添え、あちらでは6P通信システムによるF3バトルが展開中。総力をあげたセガの底力を見せつけたイベントブースであった。



でもソフトはF-物が人気。 と長蛇の列。 ←メガドライブコーと長蛇の列。 ←メガドライブコーと長蛇の列。 ←メガドライブコークいないのでもソフトはF-物が人気。

手を変



F3マシンの 6 人通信システムによるバトルで気分はマンセル!?



AS-Iには'91年FI日本GPのセナVSマンセルの実写映像を搭載。

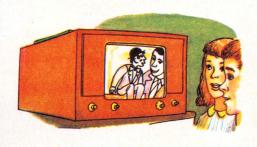








ハード、ソフトともに発売され CD-Iフェア開催



展示会会場はハードコーナー、オーサリングコーナー、ソフトタイトルコーナー、体験コーナー、ミニデモコーナーの5つに分割され、それぞれのコーナーに参加者の熱い視線が主がれていた。中でも各 社の主要ソフトが一同に展示されたソフトタイトルコーナーは注目 度ナンバーワン。CD-Iの可能性を再確認していたようだ。

年からハード、ソフトともに日本でも発 今売の運びとなったCD-L。この画期的なハ ードを大々的に紹介するイベント『CD-Iフェア '92』が、4月21日、日本都市センターで開催さ nt:

同フェアでは、AVAマルチメディアグランプ リ審査委員・浜野保樹氏やPhillips Interactive Media Of America OArtSPACE Group最高責任者による講演を主体にするシン ポジウムと、「すべてを見せます」を合言葉にし たCD-Iの展示会を2会場で同時に開催。展示会 場では各ハード、ソフトの展示はもちろん、実 際にCD-Iを操作できる体験コーナーも設けら れ、会場を訪れた1500人の参加者の注目を浴び ていた。その模様がテレビ局の取材を受けるな ど世間の注目も大きく、今後の発展が期待され るCD-I、どのくらい普及するのか楽しみなとこ ろだ。





フジテレビF1ゲーム化権 FOCAと独占契約!





フジテレビ公認のFIゲーム「F-IGRAND PRIX」(ビデオシステム)だ。全18チーム、34名のドライン 戦のサーキットがすべて実名で入っている。フジテレビのFIGPと同じタイトルが出現し BGMは「TRUTH」

DRIVER 32 SELECTION







オーナーシャーシ	:ロン・デニス
シャーシ	: 775-L2 MP4/6
エンシ"ン	**************************************
917	:7" 7F" fF- :1('90)
ランキング"	: (('90)

ショサ" イチ: イキ" ツス

今後はみんなこうなる-ム名が実名で登場する

ジテレビジョンは1992年4月、 FIGPのコンピュータゲームにおけ るライセンスの許諾権 (ゲーム化権) を、 FOCA (F1製造者協会=Fomula One Constructors Association) 及びF1全 チームから独占契約したと発表した。具 体的な権利内容としては、F1全チーム、 ドライバー、マシン、ユニフォーム等の 名称・氏名・肖像・形状・彩色・性能・ 搭載エンジン・スポンサー名及び16戦の 名称、各サーキットの名称・コースレイ アウト、F1マシンの音・映像・写真等

となっており、ほとんどすべてのF1に関 ものが含まれている。

今後ソフトメーカーがF.1ケ を 際にはフジテレビとライセ ればならなくなる。これにより ったF1ゲームも実名でプロ る。が、ロイヤリティーが発生 ト代が高くなることも予想され は複雑。ただしセナや鈴木亜久里らのドライ 一が個人の立場でゲームにかかわる場合は 限りではないという。人気のF1ゲームだけに これからのソフトメーカーの対応が注目される







テロにもめげず集まるゲームファン。

年もゲームを見にロンドンまでやってき た。私は、ヨーロッパに行くときは、ヴ アージン・アトランティック航空以外は乗らな いことにしている。これはゲームがらみの会社 であるからではなく、たんにスチュワーデスの ミナサマのレベルが高いからという理由による ものだ。

てなワケで、ヨーロッパ最大のゲームショー ともいうべき、ECTS春の巻を紹介しよう。

正式には、ヨーロピアン・コンピュータ・ト レード・ショーという長い名前の見本市である。 こ数年、出展しているほとんどがゲー ハウスとなり、全ヨーロッパの最新ゲ

イギリスがパソコンゲームに手を 、時期は早く、英国産のシンクレアZX81な キカイは、80年代初頭からかなり普及して 全盛期は1984年頃で、ビニール袋に入っ 媒体のゲームソフトを、キオスクレベ で販売していたという記録がある(ま を史の講義だね)。それ以後、急速にゲーム トの市場は冷え、現在のアミーガやアタリ STが登場するまで、かなりの期間にわたって空 白の時代が存在した。

リスをはじめヨーロッパのパソコンの現在 エアトップは、アミーガ、以下アタリST、 IBMコンパチである)

ブルフロッグのピーター・モリニューなどは、

海外ソフトの動向が どっても気になるキミに贈る ヨーロッパ最新ゲーム 事情。注目のソフトハウス5社 のおいしい情報をどうぞ!



暴力はゲームの中だけにしよう。

ECTS会場前の賑わい。

ホントはゲームプログラマーを目指したが、そ れではメシが食えないので、やむなくデータベ ースソフトを作っていたと、語ってくれたこと がある。彼の『ポピュラス』や『パワーモンガ 一』は、データベースという発想から生まれた モノである。

と、シラーッと書いているが、ロンドンに着 いた翌日(4/10夜)。あのIRAの爆弾テロの洗 礼を受けたのである。のちほど紹介するクリサ リスのトニー・カヴァノウらとメシ食ってる最 中に、わずか100m離れたコマーシャルユニオン ビルで50kg爆弾が炸裂したのだ。3人の死者と 多くの負傷者を出した悲惨な事故であった。そ して明け方3時頃、もう1発。

思えば、湾岸戦争もロンドン滞在中に始まっ たんだ。まったく、ロンドンに行くと重大事件 が発生するというサイクルになっているらしい。 困ったモノだ。

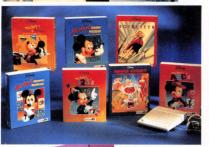






というわけで注目の5社 を紹介しよう。いずれも要チェックの 期待作ぞろいだ。









KRISALIS

日本にはなじみが薄いが、実力は英国屈指のソフ トハウス。昨年発売した『マンチェスターユナイテ ッド2』がヒットし、パート1と合わせて25万本を 売ったという。要するにサッカーゲームなのだが、 クリサリスのサッカーはキャラクターがデカいのが 特徴。これは、もうひとりの"ピーター"と呼ばれ る、クリサリスの天才、ピーター・ハーラップ(発 音はこれでよかったかな?)の作品である。

KRISALIS サッカー ゲームの雄 クリサリスのゲームが 日本にも上陸!!

ここはサッカーで当てただけあって、春か ら夏にかけて『ジョンバーンズ・ヨーロピア ン・フットボール』と『グラハムタイラー・

サッカー・チャレンジ』という2本の新作サッカー ゲームを開発中である。このサッカーゲームをPC-9801用に移植中である。もちろん、『ジャパンリーグ』 バージョンとして、C2ワールドより発売予定。

今回の目玉『シャドーワールド』も、デカいキャ ラクターが4人パーティーで、3D画面上をアルゴ リズムに従って移動し、戦闘を行うSFチックRPG。 斜め見下ろしイギリス風画面作りも、この作品を見 ている限り違和感はなくなった。オマケにコイツは、 画面切り換えなしでオートマチック戦闘をしてくれ るスグレモノ。

INFOGRAMES

会場を歩いているとボネルのオヤジに出会う。ブ ルノ・ボネルは、フランスはリヨンで大ソフトハウ スを経営する "欧州一のやり手男" である。なんと、 今日はインフォグラムではなくディズニー・ソフト のロゴとミッキー・マウスの刺しゅう入りのシャツ を着て、呼び込みをしているではないか! 早いハ ナシが、パリのディズニーランドはフランスの誇り、 フランス一のソフトハウスがディズニー・ソフトを 作るのはトーゼン。胸を張って、そういってた。

新作が『エターナム』という、画面いっぱいにデ カイ顔が出てきてビックリするアドベンチャーだけ しかないのかというと、帰国後、原稿書いてる最中 に、『アトカトラズ』という上下2分割横スクロール

MILLENNIUM

超力作ミステリーアドベンチャー 『ドーター・オブ・サーパンツ』/

大ヒット作『ジェームス・ポンド』シリーズのミ レニアムソフトである。社長のマイケル・ヘイワー ドは、映画スター顔負けのイイ男である。今年3月 に初めて日本にやってきて、その日のうちに歌舞伎 町の洗礼を受け、生まれて初めてカラオケを歌わさ れるハメになったという、運がイイのやら悪いのや ら、とにかくこれでマイケルも親日派になったこと は確かである。

今年は野望を秘めたソフトが多い。期待作は『ド ーター・オブ・サーパンツ』という超大作アドベン チャー。このゲームのウリは、クラシック調の人物 グラフィックが動くコトと、アニメーションするア イコン。とにかくグラフィックのグレードが高い!



Experience the exotic world of the bestselling science fiction fantasy epic of all time Available on PC, ST and Amiga soon

VIRGIN

ヴァージンゲームズが放 つ超大作『デューン・砂の 惑星』に大期待だ/

ヴァージンゲームズのブースにいたスチュワーデス。



タクシーで「バージンゲームズへ行ってくれ」と いうと、「そんなトコロはない」と運転手がほざく。 しばらくのやりとりのあと、「なんだヴァージンか、お れはまたバージンと思ったぜ」と、日本人の発音の 悪さをチェックされる。

リチャード・ブランソン率いるヴァージン・グル ープは、「ヴァージンアトランティック航空」「ヴァー ジンレコード」「ヴァージンゲームズ」などを所有す る、いわば大資本である。しかし、最近はゲーム部 門にセガ・ヨーロッパの資本参入を仰ぎ、一部はすで にセガ所有になったセクションもあると聞く。「ブラ ンソンはゲーム部門を手放すらしい」という話もさ さやかれている。

会場ではヴァージン航空の制服を着たオネーチャ ンがヒマそうに立っていて、お目当ての超大作『デ ューン・砂の惑星』は、まだデキていないのか、す べてビデオ放映であった。しかし、モノはよさそう。 オックスフォード通りの「ヴァージンゲームズ」 本店では、ロード・ブリティッシュが、自作の『ウ ルティマVII』の店頭デモをやっていた。「ショーでや るより店頭でやるほうがユーザーにアピールできる」 といっておった。エライ男だ。

こんな雑誌があったゾ!

ロンドンで驚くのは、オマケ付き雑誌である。フロク ではないオマケなのである。日本でも体験版フロッピー 付きというのがあるが、こちらではそれはジョーシキ。 エレクトロニック・アーツ提供のデジタル時計付きゲー ム雑誌やら、5インチCD「フィガロ」付きオペラ専門雑 誌とか、ドライバー付きオーディオ雑誌、ノコギリ付き 園芸雑誌に、ゴルフボール付きゴルフ雑誌というのまで ある。そのすべてが、無造作に雑誌の表紙に張りつけて





うロード・ブリティッシュ。右はロンドンのヴァージング



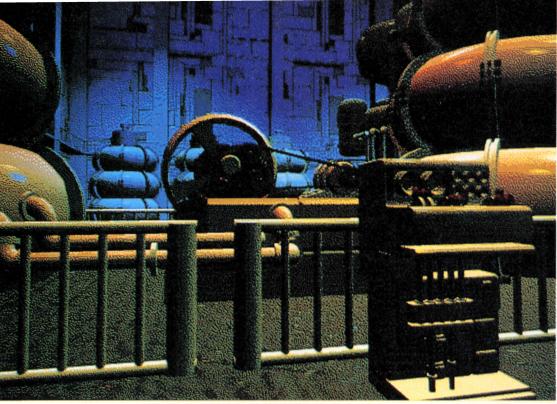
12 D N 0 R E G

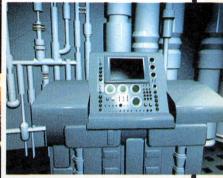
コアデザインの新作は秋頃。 でも3Dドライビングゲームの 『ジャガーXJ』は早く見たい!



これぞ英国紳士という押し出しのジェフリー・ス ミスは、会うなりセガ・ジェネシス (メガドライブ ね) に大きな基盤を突っ込んで、3Dフライトシミ ユレーターを動かして、「どうだ、こんなモンでいい か?」。次に、基盤からロムをむしり取って別のロム を差し込み、これが原始時代舞台のコミカルなアク ションゲーム。「これもなかなかイイだろう?」。製品 化するのか? と聞くと、「いやちょっと作ってみた だけだ」という。

英国ソフトハウスのポテンシャルは、これほど大 きいのである。新作は軒並み秋ということであるが、 とりあえず『ジャガーXJ』という3Dドライビング ゲームと、『インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説』の トロッコ・チェイスを思わせるようなアクションゲ ームがあった。









CDならではの音質を生かし『時代の気分』 を表現できるメディアとして注目している

東芝EMIから発売された2つのマルチメディ アソフト『日本の唱歌』(FM-TOWNS)の構 成と、『Alice』(Macintosh) の製作にかかわ った「シナジー幾可学」は、ぜひとも取材した いソフトハウスだった。なぜCD-ROMに挑戦す るのか? マルチメディアの本当のメリットは どこにあるのか? 粟田政憲氏 (代表取締役) とのインタビューを続けていくうちに、CD-ROM の方向性がひとつ見えてきた。

- 経歴を簡単にお願いします。

「以前は音楽関係の出版社にいました。そこで AV、オーディオ・ビジュアルに興味を持ったの ですが、諸般の事情で独立して、マニュアルを 製作する会社を作りました。Amigaを活用して マニュアルVTRも作りました。Macを使い始め たのはDTPの関係です」

―マルチメディアに興味を持ったきっかけは? 「ソフトウェアのローカライズの仕事をしてい たので、さまざまなツールを見る機会がありま した。その中で、マクロマインド社の『Director』、その頃はまだVer.1.0だったのですが、デ モンストレーションを見せられて、これはスゴ 121

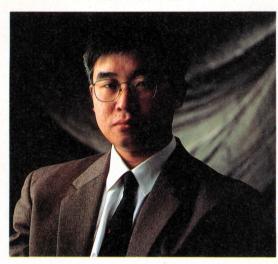
ーマルチメディアソフトというものを、どう いうふうにとらえていらっしゃいますか? 「もともと音楽畑出身ですから、CD-ROMはや

シナジー幾何学の代表取締役、栗田政憲氏。音楽を基盤としてマル チメディアソフトを製作してゆこうというはっきりした姿勢が頼も しい。個性と知識、それに趣味人としての目が大切であると実感。

はり音楽を楽しむメディアだと思っています。 まず音楽があって、そこに映像をつけ加えたプ ロモーションビデオのようなもの。そして、製 作したアーティストの名前が出るような作品で あってほしいと。パソコンというものは、カメ ラだと思っています。見たことのないものを写 せるカメラとでもいうのでしょうか? その映 像に、クオリティの高い音を組み合わせること で、音楽の持つ『時代の気分』というものをよ り強く表現できるのではないかと」

ーソフト製作の裏話など?

「マルチメディアの製作は、豪華本を作るぐら



いの人手と時間がかかります。それ でいて、今のところはそれほどの効 果はないのですけれど。まだノウハ ウの貯め込みと環境を整備する段階 でしょう。ソフトの製作にMacintosh を使っているのは、強力な民生のツ ールがそろっていることとデータの 互換性ですね。と になりますから、ほかの人間の たデータを理解しやす

今後の予定は?

大切でしょう」

「少し遅れてしまったので 『L-ZONE』の98GS版が6月にリリ ースされます。じつは 『RefixionII』も予定して らに9月には『 これも音楽物のソフトを出す予定で す。このほかに、庄野さんや『Alice を作ったメンバーで、もっと趣味性 の強いソフトの製作を始めています 音楽同様、趣味性が強まると、 ザーの好き嫌いがはっきり出ますか ら、製作も難しくなりますね」

。「L-ZONE」 は、





親切設計はそのままに、すべてがグレードアップ!!



これまでのMPとはまったく違った新システムを採用。 数字によるMPの表示を排除。使用可能な呪文キャパを表示し、よ

> 単独呪文と全体呪文を区 別。敵全体に攻撃可能な イグナに加え、新しい呪 文も登場。攻撃の呪文も さらに充実。

100体に及ぶ個性あふれるモンスターがアニメーションで動く。 防御・呪文・特殊攻撃など、様々な動きを見せてくれる。

> 前作好評だった AI機能 搭載によるオートバトル がさらに グレードアップ。 より効率的な戦闘を実現。 ビジュアルはすべて400 ラインに変更され、BG Mもサウンドボードやス ピークボードに対応

前作同様に各種ボードへの対応。またPAMドライブへの対応や、 HDへのインストールが可能なほど、さらに環境は充実しています。



版 7月24日発売





3.5"2HD×3 定価9.800円

- 採用など成績の評価方法もマイナーチェンジされているので、戦略を大きく考え直す必要がある。しかも、段位は10段までサポート!
- ●新システムでは、前作のマップもプレイできる(まだ買ってない人は急いで!)。マップと難易度の組み合わせは、いっきに4通りに 広がった。初めてプレイする人から上級者まて、幅広く迎え入れてくれる方向でロードモナークは進化し続けてゆく。



段位公式認定制度

ロードモナークの壮大なる52面QUESTで総繰越日数の成績によって現れる級位と段 位。前ロードモナークでは6段まであった段位が一挙に10段までUP/さらにアドバンスド ロードモナークの上級位、アドバンスドモードにおいては、プロ9級から始まってプロ10段の"プロの称号"が与えられる。今回ファルコムではこの一筋縄ではいかないプロ初段以上の段位獲得者に対し"段位公式認定証"と"段位登録者カード"を授与することになり ました。より上の段位を目指しチャレンジしてください。

GOLD CARD

旅空紙 Lord Monarch プロ1線 おなたは Lord Monarchの QUESTモードにおいて優秀な成績を おさめられました。 その栄誉を讃え、ここにロードモナーク Cc

REGISTRATION CARD

・アドバンスドモード プロ初段~プロ3段公式認定証とシルバー カードの授与

of the same REGISTRATION CARD

●アドバンスドモード/ プロ4段~プロ10段公式認定証とゴールド カードの授与

平成4年6月末までの期間中は段位取得者の中から、毎月抽選でWプレゼントのチャンス。

図書券10.000円+

ファルコムスタッフジャンパー 毎月3名(合計18名)

図書券5,000円+ ロードモナークテレカ 毎月10名(合計60名)







図書券 1.000円+

ロードモナークTシャツ毎月30名(合計180名)

先着2000名の勇者たちには、 〈ロードモナーク有段認定者バッジ〉寄贈。 ●当選者は本誌広告で発表致します。



スタッフジャンパー

(3名)

長谷部 直也 太崎 和則 伊熊 英之 栃木県宇都宮市

テレフォンカード

(10名)

京都府八幡市 埼玉県加須市 田畑 徳光 広島県福山市 山本

他7名樣 厚徳

Tシャツ

(30名)

神奈川県川崎市 松下 輝紀 愛知県知多市 竹内 健剛 東京都江東区

森本 忠司 他27名様

上記以外の当選者の方々には、賞品の発送をもって発表にかえさせて いただきます。

■通信販売(送料無料)

- ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話 番号を明記してお申し込み下さい
- ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえて お申し込み下さい







ジャパンホームビデオ株式会社 本社/〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6 TEL 03(3486)0621代 FAX 03(3486)0622



月刊POPCOMでおなじみの"リューヌ伝説"がアクションRPGになりました。 厚みのある世界観・設定をそのまま生かし、多数の読者キャラクターも登場。 誌上では体験できない、ひと味違った"リューヌの世界"がさらに広がります。













一時空の彼方

原案/シナリオ:鎌田三平&グループ・クラムボン キャラクターデザイン: くつぎけんいち モンスターデザイン:近藤 豊 監修: POPCOM 制作:ティールハイト/ラウィンズ

PC-98VM/IIVシリーズ (5inch/3.5inch 2HD 4枚組)

"キャラクターデータベース付き" (応募者2,000人より選ばれた読者キャラクター150人のデータ全てを収録)

パッケージ版/大好評発売中!! ¥9.800(税別)

TAKERU版/大好評発売中!! ¥7.800(稅込)

©ティールハイト/ラウィンズ СРОРСОМ ©ブラザー工業株式会社

リューヌ伝説は以下のお店で…

●礼様 そうご者識化555F(01)1214-2850/テンコードーDaC琴似店1F(01)1614-2101/パソコンショップハドソン (011)205-1590●函館 デンコードー面館本稿(0138)23-1121●青森 デンコードー青森本店(0177)23-2356●盛岡 デンコードー盛日本店(0177)23-2356●盛岡 デンコードー盛日本店(0177)23-2356●盛岡 デンコードー協会店(022)261-8011/デンコードーDaC仙台東口店(022)291-4744/圧子デンキコンピュータ中央店(022)224-5591●節皿 うすい百貨店(0249)32-0001●福島圧子デンキサ及駅前店(0245)21-2011●いわき いわきマイコンショップ(0246)23-0513/デンコードー平店(0246)21-8585●山形 圧子デンキサ及駅前店(0256)24-5792・単海 PICはんだい店(025)243-5155/PICこは71店(025)23-355/PICこは71店は71日のよりままででは71店では71店では71店では71店



い牙〜復活

れは時空を超えた冒吟

時の移りとともに「ドラゴンの不死の族長"白い牙』復活」の足音が聞こえ始める。 長きにわたる戦いの末、 相反する種族である。人間〟と゛ドラゴン〟。 そんなある日、名もない若者が妹の結婚資金を得るために一人旅立とうとして 時の始まりよりこの2種族は争われ、3つの月をいただく。ザド 人間はドラゴンを征 したかに見えたが、 ム大陸』に存在する。

अर्थ गः गामिक्ता चा दिया व

वयद्वीहर्यानम् है छाष्ट्रीरया ० 新山田 书一岩那 में वाच दिए -ムシステムと迫力の演出 上方俯瞰のフィールドタイプに三次元データを加え、高さの概念を忠実に再現しました。

まったく新しい疑似3□手法を用い、"メビウスの塔のクリスタル階層迷宮"や"暗闇にそびえる3□立体迷路"

"大河を渡るには"などの、ゲームを盛り上げる数々のトリックやリアリティを演出しています。

POPCOMでおなじみの豪華スタッフが参加

原作の"鎌田三平&グループ・クラムボン"が、新たにオリジナルストーリーを書き下ろし、シナリオも担当。 また、キャラクターデザインに月刊POPCOM表紙担当の"くつぎけんいち" モンスターデザインに"近藤豊"を各スタッフに迎えました。

奥深いストーリーを美しいビジュアルシーンと独創的なモンスターが引き立てます。

参加読者キャラクターとのドラマ

登場人物の中には、「Hitoshi」「フィフ」「マーラムーラ」など本編でもおなじみの読者キャラクターが続々現れます。 もちろん応募してくれた、あなた自身のキャラクターも。

様々なキャラクターとの出会いが、プレイヤーの感情をより膨らますでしょう。

0

2/全下5/BBI現在

ニノミヤエレランド(06)632~2038/ニノックスコア日本橋店(06)647~2038●難波 ニノミヤバソコンランド難波店(06)643~3217/J&Pコスモランド(06)634~3111●毎田 ニノックス駅前幕 4ビル店(06)341~2031/エキサイト販急三番街店(06)347~3311

●高根 J&P高機店(0726)85-1212●八尾 西武百貨店八尾店(0729)97~0111●京都 J&P京都近鉄店(075)341~5769/タニヤマムセンやましな電遊館大翔第一ビルド(075)595~0200●和駅山 J&P和歌山店(0734)28-1441●神戸 星電社三客店のに分別・387年のよりに10/862)27~3011/ベストマイコン岡山バソコン館(0733)391~7911/J&Pさんのみや電影館パレックス(0733)391~7911/J&Pさんのみや電影館パレックス(0733)391~7911/J&Pさんのみや1ばん館(078)237~1011●食物 ファソランド(0684)25~4701●広島 光本無線パーツ(082)243~4451/ダイチ広島パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目市パソコンに「17(0829)243~4451/ダイチ五目 「17(0829)243~4451/ダイチ五目 「17(0829)243~4451/ダイイチ五目 「17(0829)243~4451/ダイイター 「17(0829)243~4451/ダイター 「17(0829)243~4451/ダイイター 「17(0829)243~4451/ダイイター 「17(0829)243~4451/ダイター 「17(0829)243~4451/ダイイター 「17(0829)243~4451/ダイター 「1

● 三洋堂書 本店(052)82-8202/勝川店(0568)32-7606/高蔵寺店(0568)51-6766/刈谷店(0566)24-1134/鳴海店(0572)891-1334/多治見店(0572)24-0340/可児店(0574)63-2334/美濃加茂店(0574)26-5134/関店(0575)24-6034/若林店(0565)53-3409/據海店(0572)88-2134/一宮店(0558)91-8834/憲正信(0577)33-2834/東西店(0573)25-8934/據海庫(0572)77-2134/東沙に(0572)73-2934/東沙に(0572)91-6031/AVシティ(0762)51-6821/松庄店(0762)75-2230/小松店(0761)23-3811●丸の内カラー 駅南店(0764)25-6708/新湊店(0764)28-3848/魚津店(0764)24-5346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0572)75-2230/小松店(0568)91-4334/東西に0568)83-2515/一宮店(0568)93-2348/魚津店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0572)75-2230/小松店(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南店(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南店(0764)25-3708/東南に0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0572)25-230/小松店(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南店(0568)25-3708/亜の内カラー 駅南店(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南に0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0764)25-346/黒部店(0572)25-230/北南店(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南店(0568)25-215/亜の内カラー 駅南店(0568)25-215/亜の内カラー 駅南に0568)24-2615/亜の内カラー 駅南に0568)24-2615/亜の内カラー 駅南店(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南に0568)24-2615/亜の内カラー 駅南(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南に0568)24-2615/亜の内カラー 駅南(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南(0568)24-2615/亜の内カラー 駅南に0568)24-2615/亜の内カラー 駅南(0568)24-2615/亜の内カラー 駅





プロ野球シミュレーションに新旋風。アクションが楽しめる?!

「スーパー野球道」新登場!

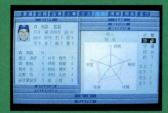


TEAMS 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

プロ野球シミュレーションゲームファンなら誰でも知っている「野球道シリーズ」データやキャラクターなど、その完成度の高さはもうご存じのとおり。その「野球道シリーズ」に最新超大作*スーパー野球道"が登場する。今回もファンのど肝をぬく画期的アイデアが満載。シミュレーションモードではチームの監督を、アクションモードでは選手と、いくとおりにも楽しめるのが最大の特徴。また、前作と比べデータ量も1.5倍にボリュームアップ。あなた自身が楽しさを創り出す*スーパー野球道"。プロ野球シミュレーションゲームに新旋風が巻き起こる。

● 最新かつ緻密なデータで、選手の特徴を表現● 緩急自在、変化球を駆使した頭脳的ビッチングを再現● 長打力でホームランの醍醐味を味わうか、 俊足を駆って内野安打を狙うか、選手の特性を生かしたバッティングを再現可能●アクションモードで究極の打撃技術を身につけタイトル奪取を目指せ!● リーグ優勝を達成すると日本シリーズに突入!キミは真の日本一の座を獲得できるか?● 監督の任期は5年、球史に残る名監督になることができるか?











6月5日 発売/

価格12.800円(税別)

PC-9801VM以降 (要640KB・ハイレゾモードを除く) (VM2/4は16色ボード必要) PC-286・386シリーズ (ハイレゾモードを除く) 要バスマウス、純正FM音源ボード対応

(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム

"魔壊"で崩壊した近未来京都に繰り広がる時代を超えた冒険活劇。

過去と近未来の時代背景の中で交錯する、出会いや戦いの数々。

封印された玉の秘密とは?八犬士たちを待ち受ける者とは?

国産初フルマウスオペレーションによる

3Dインタラクティブムービー。いま始まる、まったく新しい

リアルタイムアドベンチャーゲームの世界。

立ちはだかる邪悪なる魔物どもを前に、いざ立ち上がれ、

魔都に集う導かれし若き勇者たちよ!



一九九七年京都





illustrated by KENICHI OHNUK

日本クリエイトユーザーズネット(NCU-net)開局!!

より速く、より正確に……ってことで、情報ネットを開局します。 皆様からのアクセスをお待ちしてます。

電話番号	0729-96-2625	ストップビット	1ビット
時間	午後2時~午前10時	バリティチェック	無効
通信速度	1200-2400	SI/SO制御	無効
転送制御手順	無手順	漢字コード	シフトJIS
通信方式	全二重	受信時改行コード	CR+LF
ビット長	8ビット	送信時改行コード	CR

■スタッフ募集

ゲーム創りに参加したいなっ!と 思っている人は履歴書をお送り ください。

■通信販売

送料無料。住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、メディアを明記し、消費税を加算の上現金書留でお申込ください。





〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-90-2525



LIBROS DE CHILAN SALAM





「ティラムバラム」は、西部開拓時代のアメリカを舞台にし、アメリカ怪奇小説の草分け的存在、H. P. ラヴクラフトのクトゥルフ神話体系をモチーフにした異色RPGです。

戦闘画面は3Dで表示され立体的な戦闘を再現。

敵モンスターにも異なった性格があり、

同じモンスターでも同じ戦い方が通用するとは限りません。

書物を手に入れることによって、敵モンスターの弱点などを調べることが可能。

魔法も、書物を手に入れていくことにより修得できます。

その中にはモンスターを召還する魔法も。

経験値による成長、技能による成長の二通りの成長が存在し、

しかもそれらが互いに影響しあいます。

経験値の獲得方法もさまざま。敵によっては

倒すよりも追い払った方が経験値を多くもらえることも。

手慣れた武器を武器屋でカスタムアップさせることにより、

武器にそれぞれ異なった強化がなされていきます。

異形の怪物達に人間の武器がはたしてどこまで通用するのか?

対応機種

PC9801シリーズ(VX、UX以降)、PC286/386シリーズ

ジョイスティック対応、サウンドボード対応 5"2HD/3.5"2HD(各 6 枚組) 7月24日発売 9800円(税別)

一二 株式会社 ライト スタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川日Sビル TEL.03-3772-5131 ユーザーテレフォン: 03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

[ゲームクリエイター募集のお知らせ]

新タイトルの進行につき、新しい開発スタッフを募集します。募集する職種はグラフィックで、技術と経験を重視します。ゲーム制作に携わった経験のない方は、作品を当社宛にお送りください。また、プログラマー及びゲームデザイナーも随時募集していますが、基本的に経験者を希望します。

[当社規定の契約制度について]

ライトスタッフは、ゲームクリエイターの著作を尊重する専属契約制度を採用しています。これは、当社とクリエイター個人との専属契約に成り立ち、タイトルごとの著作契約によって、その権利と印税を保証するものです。対象は、経験者、もしくはそれに匹敵する技術力を持った方だけです。現在、当社のゲームスタッフは、この契約によって権利を保証されています。興味のある方は、当社までご連絡ください。(人事担当03-3772-5131)

全国のバソコンショップ、デバートでお求めください。通信販売をご希望の方は、現金書留、郵便振替(東京4-6099)で、商品名、機種、メディア、及び住所、氏名、電話番号を明記の上、弊社までお申し込みください。*表示価格には消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税を添えてお申し込みください。



その翼は、誰にも捕えられない。

ある重要なミッションを受け、その黒鋼の機体は空へ翔びたった。

深く静かに敵のレーダー網の中を潜行し、そして確実にターゲットを捉える。

世界最強といわれ、全世界の注目を集めた幻の最高機密戦闘機F-19ステルスファイター

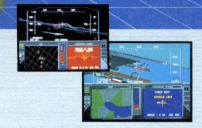
全米で賞賛の嵐を浴びたフライトシミュレーションの最高傑作が遂に日本に登場!

驚くばかりのスピードと鮮明な3Dグラフィックの臨場感のなかで、

着実に任務は遂行されてゆく。



STERLTH FIGHTER



絶賛発売中

- ■PC-9801VM21以降 5"2HD/3.5"2HD·······定価12.800円
- ■IBM-PC(AX/J3100)定価12,900円
- ■Amiga·············定価10.900円

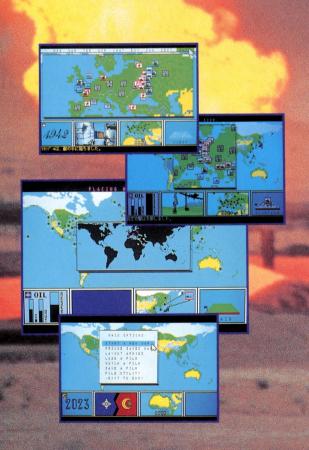


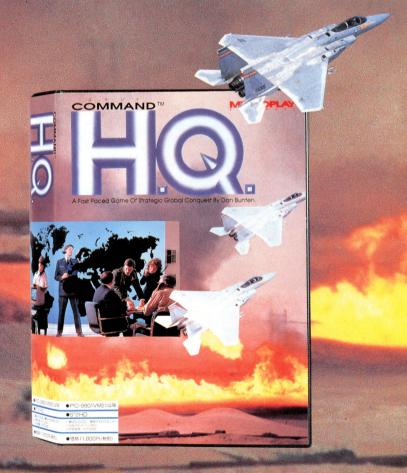




発表にる!

プレイヤーは、最高指令官として、陸、海、空の武装軍隊を指揮、豊富な戦略兵器を駆使して、 自軍を勝利へ導いてゆきます。デザイナーは、数多くの名作で知られるDan Bunten。 シナリオは、第1次世界大戦から、第3次世界大戦などの未来戦争まで、幅広く網羅、リアルタイムでシミュレーションが体験できます。また、通信により、2人での対戦も可能。美しくリアルなCG と、快適な操作性により、初級者から上級者まで楽しめる、軍事戦略シミュレーションゲームです。





PC-9801VM21以降5"2HD/3.5"2HD ··········IBM-PC(AX/J3100) ··········

···定価11,800円 ···定価10,900円



シミュレーションの第三弾、パワーアップして登場!!

- ■標準価格¥12,800
- ■PC9801VM以降/PC286・386シリーズ
- (98NOTE動作可)
- ■マウス専用(要バスマウス/640KB/16色ボード

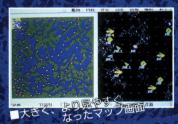














1万2千隻の大艦隊 新鋭戦艦 48種類の新鋭戦艦

- ■上記の価格には消費税は含まれておりません。
 ■通信販売をご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して現金書留でお申し込みください。(送料無料)
 ■工画堂スタジオの商品やゲーム内容に関するお問い合わせは、右記ユーザーサポートへお気軽にどうぞ。
 ■工画堂スタジオでは開発スタッフ(正社員・契約社員・アルバイト・デバッガー)を募集しています。興味のある方は人事課[TEL:03-3353-7722)までお電話ください。





株工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 ユーザーサポート TEL03-3353-7724



Early Kingdom Ver-1-42/94





パージイラストゲームオーブニング加藤直之キャラクターデザイン

アーリーキングダム解剖シリーズ第4回目は、ノーマルヴァージョンの紹介をしましょう。シーツゥワールドでは、ゲームの制作を映画の制作と同じように考え、よりエキサイティングで、感動と夢をあたえてくれる、そんなゲームを一つでも多く、みなさんにお贈りすることを目指しています。

そこで、第2弾として「アーリーキングダム・ノーマルヴァージョン」を制作しました。このゲームの総制作費は、ナント2億8千万円!。並みのゲームのおよそ10本分に相当するモノです。これは今までにない、エンターテイメントなゲームを私たちは制作したと自負しています。システムもグラフィックを400ライン対応。そして、今まで2頭身のゴチャキャラたちが8頭身に変身して登場します。

また、SFイラストの第一人者、加藤直之氏がオープニング、キャラクターデザイン、イメージイラストを担当。これこそビデオゲームの常識をくつがえす仕上がりです。アーリーキングダムの世界に一歩踏み込んだときから、あなたは演技者であり、観客者であり、そして監督でもあり、一つ一つのシーンが胸に刻み込まれることでしょう。クレソフトが開発し、完成の域に達したゴチャキャラシステムと起伏に富んだストーリーを取り入れたアーリーキングダムの世界をソンブンに楽しんでください。

このノーマルヴァージョンは、パソコン通信ゲームではありません。ご注意下さい。また、アーリーキングダムのゲームディスクは、すべて加藤直之氏のオリジナルイラストを印刷します。もちろん、すべてのフロッピーには違うイラストが入ります。この豪華なコレクターズアイテムを、ぜひあなたのモノにして下さい。

PC-9801シリーズVM以降 EPSON-286, 386

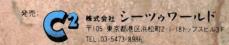
VMシリーズでは、アナログボードが必要です NOTEタイプには対応しておりません。

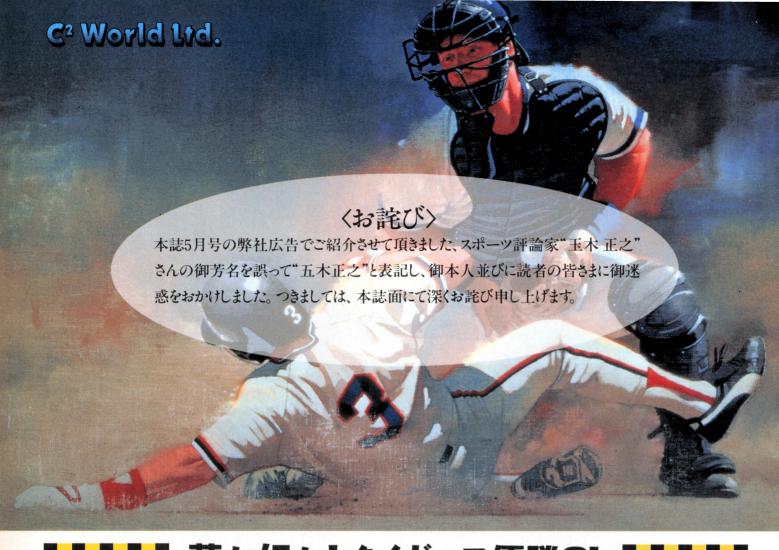
'92年7月発売予定

ノーマルヴァージョン **¥12,800**

通信ヴァージョン **¥ 9,800** (セット価格) +通信ソフト C^oX'press, ヴァーション2

※通信ヴァージョンは、今秋発売予定です





夢か幻か! タイガース優勝?!

'92ペナントは、えっ!と驚く近年にない混戦状態。万年Bクラスのタイガースに何かが…。 何が起こるかわからない実際のプロ野球データを、どこよりも早くひと月毎に更新し、リアルタイムなベースボール・シミュレーションが体感できるのは「野球道プラス」これしかない! あなたの深配がすべてを決める、"もうひとつ"のペナントレースだ。

'92年度新データー対応!

今、野球道PLUSをお買い上げの方に、「'92 年度新データディスク」をプレゼント!! パッケージについている下記の「応募シール」 を、ユーザー登録カードに貼付し、ポストにご投

函ください。また、すでに野球道 PLUSをご購入の方で、新データをご希望の場合はシーツゥワールドまでお気軽にご連絡 ください。



《お知らせ》

NTTによるダイヤルQ²情報料の分計表示のため、ダイヤルQ² 利用時のダイヤル方法が変更されました。そのため、一部のお客様は通信ゲームおよびネットがご利用できなくなり、大変ご迷惑をおかけしております。なお、詳しい内容は、シーツゥワールドまでお気軽にお問い合わせください。



'92年度版エキサイティング・ヴァージョン 6月初旬発売! **システムの仕様変更はありません。

ポプコム大賞 '91特別賞 '910グイン・ベスト・ヒット ソフトウェア企画賞 受賞

■対応機種 PC-9801シリーズVM以降 EPSON-286、386

●各NOTE対応●バスマウス・純正ボード対応9,800円 + 12,800円

セット価格9,800円

◆C²ネットメニュー

A Q 11. 11		
野球道PLUS	パソコンゲーム「野球道PLUS」での自己 成績表、通信対戦でのチームデータ閲覧。実際のプロ野球データ、各球団フォー ラム。そして、スポーツ評論家"玉木正之" さんの今様棒球観戦術"フォーラム/	
フリーボード	自由にボードを利用して、意見や要望を 気軽に読み書きできる電子掲示板。	
電子メール	会員同士で自由にメッセージ交換。	
チャット	オンラインでリアルタイムに楽しむ会話。	
ソフトハウスQ&A	野球道PLUSに関するQ & Aコーナー。	

◎新メニュー「C²広場」(マル秘情報や笑い話など、何でも投稿コーナー)も加わって、おもしろさ満点!さらに、画像ビジュアルを導入した「映画ふぉーらむ(仮)」も開設進行中!

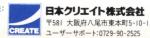
◆アクセスポイント

東京 0990-30-8981 | 茨 0990-31-8076 | 葦 0990-34-8271

◆C²Net加入方法はオンラインサインアップをご利用下さい。

●パソコン通信で行う「株式売買シミュレーション」 東証一部上場会社の"ホンモノ"のデータを使用。 乞うご期待ノ '92年夏、発売予定

ゲーム開発:



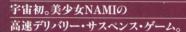
通信システム開発:











そんなぁ/マイにお金貸してあったのに…。宇宙宅配便会社「コムポブ商会」の同僚パイロット、マイが航行中突如行方不明に。さらに時を同じくして、宇宙宅配業シンポジウムに向かったボスが誘拐された/それを耳にしたナミは、貸したお金を返してもらうために、マイの捜索に敢然と立ち上がった。ついでに失業すると困るのでボスのほうも捜すことにした。ちょっと不純な動機から端を発した宅配少女ナミの宇宙アドベンチャーの始まりだ。

フルマウスオペレーション、

フルアイコン操作の親切設計。 ディスク6枚に収められた美麗な

グラフィックがキミのディスプレイを揺るがす.!

月刊ポプコム連載の人気漫画「宇宙冒険少女NAMI」が本格派アドベンチャー・ゲームにデビュー。ゲーム原作そして原画はすべてオリジナル。さらにマニュアルにも南辰真描き下ろしのオールカラーキャラ設定資料や新版コミックを掲載。美少女NAMIとお手伝いロボット・キャロットMkIIの迷コンビが、全宇宙を巻き込む謎と大事件に挑戦する/



Davie Jones ~海の悪魔~

■PC-9801VM/UVシリーズ■原作・原画・南辰真 小学館

POPCOM SOFT







大団円に向け、すべて の力が集まってくる

つつじが崎館で取り逃がしたテ ンを追って、浅霧山へと向かうと ころから混戦の章が始まる。しか し、キツネとタヌキの確執はエス カレートして一触即発の事態にま で進展している。すでに、そこら 中で小競り合いが始まっている。

なんとしても川中島での武田と 上杉の決戦を止めたいのだが、北 上する道は砦で塞がれている。山 本山を越える西のルートもキツネ が押さえていて通れない。

まずすべきことはテンを倒して カルラの助力を得ること。先に下 国城へ行ってもカラスがジャマを するので内部に侵入できないから だ。浅霧山へ乗り込む前にパーテ ィーに1人分の空きを作っておけ ればちょっと有利になる。山輪坊 が仲間に入ってくれるので、比較 的簡単にテンを倒せるだろう。

その後は、すみやかに諏訪町へ 行って、宿でメンバー調整をして おこう。あるいは、先に土呂寺へ 寄り道して、マゴラカ(坊主の合 体がなかなか気持ち悪い) と対決 するのもいいかもしれない。メン バーに派手にダメージを食らう。 2~3人は死ぬくらい強いぞ。

ここまで進めてきて、どうもこ のステージはお助けアイテムのバ

ーゲン会場らしいと気づく。つま り、寄り道が非常に大切だという こと。浅霧山の天狗、鬼婆、鍛冶 屋など、強力なアイテムをもらえ る場所がたくさんある。極めつけ は死神の守り。下国城のイベント を抜けたあとの話だが、このアイ テムがあるとなしとじゃ大違い。

そういえば、鍛冶屋や薬屋(?) で大金が必要になる。所持金がた りないと悲しい思いをするのだが、 この章では千両箱がほとんど拾え ない。モンスターを1匹倒すと1 文得られるので、最悪の場合は大 虐殺を繰り広げることになる?

というわけで(?)、とにかく混 戦の章はキャラとアイテムをひた すら集めることに専念する。それ らをうまく配分して、決戦の章に 向けて強力なチームを作り上げる のだ。次ページにまとめたが、決 戦の章では新しいメンバーは加わ らない。また、キャラのレベルは 50で打ち止め。つまり、混戦の章 が終わる時点で、チームの力を最 大に持っていけるわけだ。

決戦の章ともなると、それこそ そこら中で大集団が戦闘を繰り広 げる。こうなると、まともに移動 もままならない。幸い、和解した キツネとタヌキが先を争って救援 に駆けつけてくれるから、モンス ターなどの相手は彼らに任せる。 遭遇したらいったん後ろに下がっ て脇をすり抜けるといった、姑息 な移動方法を駆使するとラクに先

へ進める。遭遇する前に、マ ップの左右どちらかの端に寄 っておくと、さらに通過しや すくなる。

地獄門へ至る決戦場に備え て、召喚アイテムは極力 温存しておくこと。決戦 の章ではとにかく戦闘を 避けて、ストーリーを進 めること。この先、お金 が必要になることもない し、ましてココでレベル

アップするのは得策ではない。決 戦場に入ったら、敵の2チーム目 を呼び出さないのがコツ!

下国城の天井裏。迷路のような梁を渡る。

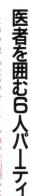








キツネとタヌキは全面対決。村や町までモンスターであふれかえって、 つねに戦いをかき分けながらの移動だ。結末へ向けて、緊張が盛り上がっていく。





からの攻撃のほうが いを避けることがで



お友だちになりたい!?全日のう

春の章

孫六(農夫) 00,250/10,40/40,30/40,05/10,10 中里村からばけもの退治を依頼に来たひ とり。画面内のモンスターの数がパーティ

一より多いと逃げ回って戦わない。

00.250/10.50/30.30/40.05/10.10 孫六と同様、鍛えればそれほど弱くはな いのだが、春の章が終わるとパーティーか ら離れるから育てても無駄。

00,300/10,40/40,35/40,05/10,10 変化の術と召喚の術を持つ。それほど強 くなく、たんにカワイイだけ? パーティ 一が弱いうちはネズミで数を増やすのも手。

00,400/10,40/55,35/50,10/08,05 大草寺の奥殿で思索にふけっているとこ ろを引っ張り出せる。HPが大きいので、頼 りになるし、昇天の術も結構強力。

00,200/08,35/60,30/40,08/10,10 大草寺のイタズラ坊主。はっきりいって 弱い。パーティーに組み込むと、しょっち ゅう死ぬので足手まといになるが憎めない。

00.300/08.40/45.40/40.10/05.10 義景の幼なじみ。遠辺村で合流してくる。 戦闘になると、背中合わせになって義景の 背後を守る。ときどきうっとうしい?

00.350/08.40/45.40/40.10/05.10 柏木町の先にある長屋に住んでいる。善 行町の越後屋の倉にある「緒方の槍」の持 ち主。素浪人に変わる。意外に強い。

00,250/08,40/50,35/60,05/05,10 井伊辺寺に出るばけもので、じつは佐渡 島から本土の様子を探りに来た狸。秋の章 が終わるとパーティーから離れる。

夏の章

笹林小次郎(剣豪 10,400/08,55/50,40/65,10/12,08

長屋に妻子を残し、剣豪セット(?)なる 物を購入して日本一になる修業の旅へ。佐 渡島で果たし合いをしているところへ遭遇

00.400/12.60/60.60/70.05/15.02 佐渡島で助っ人として参加。夏の章が終 わるとパーティーから離れるが、秋の章で も顔を見せる。唯一、悲惨な最後を遂げる。

00,400/08,75/40,40/40,01/05,20 大三寺で退屈している。春の章で小僧の いっていた飲んだくれの生臭坊主。レベル を上げてやると、強くなってくれる。

10.400/08.70/20.65/60.01/05.10 山本神社へ向かう森の中で、木に挟まっ てハマっている。ずう体は大きいくせに強 くもなんともないという使えないキャラ。

秋の章

風魔の三郎(風魔忍者

10,400/10,55/50,40/70,01/10,10 復活の薬を持っていれば、パーティーに 参加させることができる。が、その際に風 魔忍者2人に襲撃されるので注意。

00.500/10.30/30.99/99.00/15.00 長屋で拾える。名前のとおり(?)とく に役に立つわけではないが、神様だけあっ て防御パラメーターだけは異様に高い。

00,400/08,70/30,40/45,10/05,10 夏の章で襲った盗賊のアジトにいた | 人 育てるとかなり強力な助っ人。問題は足が 遅いのでフォーメーションを崩すこと。

00,400/08,60/40,45/40,10/05,10

ゴンゾとセットで佐渡島で拾える。育て れば強力なのだが、足が遅いので移動のと きにイライラさせられるのが欠点。

00,300/08,30/60,40/70,05/10,10 善行町でヒマしてる。越後屋の倉にある 「丁雅の鎧」の持ち主で、いきなり武士に変 わる。これで強けりゃ文句ないんだけど、

00.300/10.25/80.30/70.15/05.05 保久神社で十蜘蛛に捕らわれているとこ ろを助ければ、神社のカギをくれたり味野 田の滝にある洞窟の入り方を教えてくれる。

10,500/10,60/45,40/50,15/10,03 味野田の滝の途中で待ち構えていて、^ ビの大群を始末してくれる。じつは竜若丸 の姉。変化の術と召喚の術を持っている。

冬の章

10,400/10,40/70,45/80,00/10,00 つつじが崎館へ向かう途中にある茶屋で 休憩している。真田忍群をカタキと追うに しては、ちょっと弱いんじゃないかい?

10,500/10,60/50,40/70,02/10,10 花街の入り口で頑張ってる純真な (?) 男子。HPは大きいのだけれど、デカい体は なにかとジャマになり、活躍の場がないね。

00.300/08.25/40.45/60.10/05.10 花街の銀成楼で「テン」に操られていた ただの女の子。なんだけど、防御パラメー ターが高いので、鍛えるとすごく強くなる。

15,350/08,60/40,50/40,05/05,10 花街で「テン」を退散させると、感心し て仲間になる。女遊びに飽きて冒険を求め るただの物好き。355文を寄付してくれる。

15,500/10,70/60,70/60,05/08,05

雪に埋められて山本山の狸の穴に避難し ていた武田側の武将。章の終わりにはパー ティーから離れる。一時的なメンバー。

00,300/10,40/50,35/50,15/15,02 村上家に仕えていた女忍者。つつじが崎 館に捕らわれている。開放すれば3人パーテ ィーとなるが、たいした戦力にはならない。

混戦の章

15,600/08,60/40,45/60,05/10,00 「カルラ」と「テン」の動きをかぎつけて 浅霧山まで来た山伏。強力な助っ人だ。「テ ン」の力を封じてくれる。

15,450/08,55/70,45/70,10/12,08 諏訪町の道場で会える。笹林小次郎との 果たし合いを止められ、そのまま放浪の旅 に出たと思ったら、こんなところにいた。

15,500/08,70/40,60/80,05/05,00 山本山の洞窟で酒浸りの生活だったよう だが、周囲の騒ぎにひかれて(?)パーティ 一に加わる。デカキャラで使えないが強い!

15.500/10.70/50.50/60.05/10.10 秋の章では、山寺で捕り方相手に大見栄 を切っていた大泥棒。下国城で牢屋に捕ら われたところへかっこよく登場。

00,300/10,60/50,40/50,01/10,10 改心したというモンスター。大三寺にひ とりポツンといる。育てればそれなりだが、 とくになんのとりえもない使えないキャラ。

15,400/10,50/60,50/50,05/08,05 遠辺村で屋根にペンペン草を生やす怠け 者の農民だったが、恋するパワーで一念発 起。竜田日砦でやっとパーティーに参加。

クレソフト

PC-9801VM/UVシリーズ 8.800円(税別)



ホース・マンの夢実現だ目指せ! 三冠制覇!!



ポンセ・ファーム開設。 名馬育成に乗り出す!

いやはや、ポンセ松崎である。 競馬にハマって、はや1年。今年 の負けを計算してみると、なんと ウン十万(!?)になることが判明 し、愕然としている昨今だ。う ~む、いくら原稿を書いてもビン ボ~なハズである。万馬券を取り たい、イヤ、いっそ馬主になって 大儲けしたい! そんな気分でい たところに、格好のソフトが手に 入った。『クラシック・ロード1』

は、競馬ファンの夢を実現 してくれる感動モノの逸品。 細かい説明は省く。早速、 ポンセ・ファームの開設だ。 圧倒的な関西馬の快進撃を

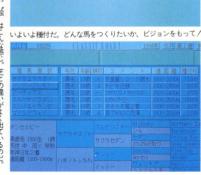
考慮して、関西版をセレクト。市場で仔馬を買うことからスタートだ。手持ちの金は1億円。チビチビ使ってもしょうがないから、上限7000万ぐらいで良血馬を物色する。ワタシの狙いは、メジロマッ

クイーンかトウカイテイオ 一の弟。とにかく目的の馬 が出てくるまで、リセット を繰り返すのだ。 愛馬の晴れ舞台! もちろん単勝を買うのだ。

しかし……、何度やっても出てこない。結局、今なお人気のアイドル馬・オグリキャップの息子に決定。オグリポンセと名づける。ポンセ・ファームの将来は、この馬にかかっている。父譲りの葦毛

ガビ〜ン! こんなコトがあるから、無理使いは禁物なのだ。





クラシック・ロード1

うははは、最強のギャンブラーを自認するワタシに、ピッタリのゲームが登場した。コレはサルのように、"やってやってやりまくるのみ" なのだ!!



に、ワタシはすべてを託した。残 金は3000万たらず……。重賞をど

んどん勝って、経営の基盤を作っ

意気揚がる陣営は、3歳馬の頂点・

朝日杯3歳ステークス(GI)出走

を決めた。オグリポンセは3着と

好走し、クラシックを狙える器で あることを証明した。そして、い

よいよ4歳の春! 皐月賞2着、

ダービーも2着。スタミナのなさ

がネックになって、どうも勝ち切

れなかった。それでも京都新聞杯 (GII)を勝って、菊花賞へと駒を

進める。結果は6着の惨敗。こう

して、クラシック挑戦の1年が終

わった。そしてその後、オグリポ

ンセのGI制覇はならなかった。引

退後は種牡馬になることもできず、 地方競馬に売却 (ヒドイ!!)。 父を超えることはできなかった

が、ポンセ・ファームの懐はかな

り潤った。そこそこの名馬・オグ

リポンセのおかげで、オーナーで

あるワタシの野望は大きくふくら

んだ。以降の物語は、名馬紹介の

記事から想像してもらいたい。

てもらわなければ困るのだ。 3番人気で新馬戦を勝ち上がり、

超良血馬がそろった華麗なる ポンセー族! 我が牧場の光 り輝くメンバーを紹介しよう!

父・オグリキャップ 母・マックスビューティ

戦績

朝日杯3歳S-3着 皐月賞-2着 ダービー2着 京都新聞杯-1着 宝塚記念-3着など

母・エイティトウショウ

山記念の覇者である。これ以上ない名馬、 かつ今をときめくトウカイテイオーの弟分。 万に売り飛ばそうとしたが、買い手がつかず乗馬送り たのに結果はサッパリだった。古馬になった時点で地 上最強の七冠馬・シンボリルドルフの子で、 、のハズだっの子で、なお だった。

早熟の血が災いしたか、 - 歳の今も現役だが、

その後の成績はイマ

Sを快勝して最優秀3歳牡馬に輝くが、 ラスの弟。 ビーの成績はパッとせず、菊花賞のときは骨折療養中 テイヤー・バンブーアトラスを父に持つ。朝日杯3歳 その後は鳴かず飛ばず……。 ばそうかどうか、 ポンセルビーの初めての子。 3歳時の新馬戦は快勝したが、 迷っているところだ。 現在、 ダービーを圧勝したス 皐月賞、ダー

て、突然、東京新聞杯を勝ち大いに期待を寺にせこい。夕つきクラシック出走はかなわなかった。5歳になっ 有馬記念の覇者を父に持つ、 4歳時にモ ポンセアト

阪神3歳牝馬S-2着 フラワーカップ-2着 桜 花賞-4着 中山牝馬S-2着など

ポンセガリバー@

ポンセルビーの

父・サクラチョノオー 母・ハギノトップレディ

父・ダイナガリバー 母・ポンセルビー 戦績

3歳新馬-I着 4歳500万下(ダート1600m)-東京新聞杯一 | 着など

トグリポンセ包

だ。スピードは抜群だったが、 リの子どもはまだ当歳(一歳のこと) 決め手がもう一 步。

タイヘンな名牝。父親の説明は不要だろう。オグ母は、牝馬二冠(桜花賞・オークス)を制した まさしく "未来のドリーム・ホース" こんなものかもしれない。とはいえ 父親の血統を考え スタミナとパワー で走ってい

史

からっきし。 けたスピードがあったが、

2400メートルのオークスは荷が重か

安田記念の敗戦を機に繁殖入り。

父もダービー馬だ。

現役最強の快速娘・ダイイチルビーの妹にあたり、

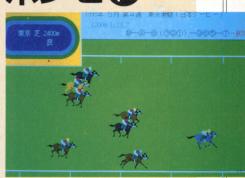
戦績

期待どおり、

早熟でスタミナとパワーがとおり、牡馬顔負けの飛び抜

った。5歳の春、

ポンセ・ファーム切っての肌馬である。



ポンセテイオーの

父・シンボリルドルフ

戦績

3 歳未勝利戦 (2000m) — I 着 沈丁花賞 — 2 着 4 歳未勝利戦 (2000m) — I 着など

ポンセアトラス®

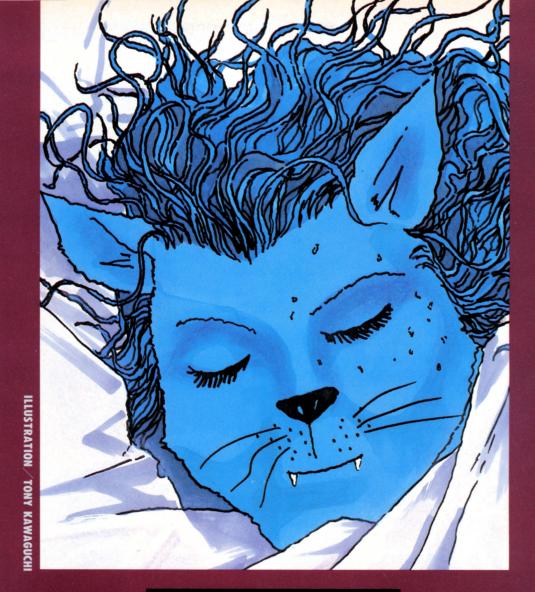
父・バンブーアトラス 母・ポンセルビー

朝日杯3歳S-1着 若葉S-1着 スワンS-1 着 中山記念-3着など

ビクター音楽産業

PC-9801VM/UVシリーズ 9.800円(税別)





人気ソフト完全制覇!

ゲームの達人

三國志III 大閤立志伝 英雄伝説 II リューヌ伝説 リューヌ伝説 ソードダンサー レッサーメルン ふしぎの海のナディア レジオナルパワー II F-19 ステルスファイター マイト・アンド・マジックIII

SANGOKUSHIIII

光栄 PC-9801VM/UVシリーズ 14,800円、CD付き17,200円(税別)

この春、与志田の住む吉祥寺の街に"三国志ショップ" なるお店がオープンした。興味半分にのぞいてみたら、 なんとかの剣とか、けばけばしい魏・呉・蜀の旗など、 三国志関係のグッズが飾られていたぞ。で、その後しば らくして写真を撮ろうと行ってみたら、そこはまったく 別のお店になってしまっていたのだ。う~む。(与志田)

203~204年

西塞山を越えて 揚州より荊州へ臨む

●対 劉表

さて、今月の巻頭を飾ってくれ たのは、京都府のBABIOくん(本 名のほうがカッコいいと思うんだ けどな)。初めての投稿だそうだ が、大歓迎だ。うん。それに、与 志田のことを"先生"だなんて持 ち上げるもんだから、思わずテレ てしまったじゃんか。与志田が先

生ならキミたちゃ神様でんがな。 ともかく、ありがとう!

長き間、沈黙を保っていた曹操 が、ここへ来てようやく動き出し た。203年の正月を前後して、濮陽 の呂蒙軍、鄴の董卓軍を続けざま に追い落とし、版図を一挙に3都

> 市に広げている。与 志田とは依然同盟関 係にある曹操軍のこ の動きは、少なから ず見逃せないものが ある。

そんな混乱に乗じ て与志田は、先だっ て送り込んであった 埋伏の情報から、鄴



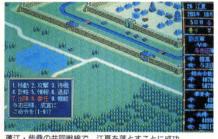
より許褚、徐晃、洛陽よ り魏延、典満らの猛将を 引き抜く。とくに戦後の 武将登用は、おもしろい ように寝返ってくれる。 これを逃す手はない。

そして同年5月、劉表 領となっている西塞山へ 与志田軍きっての猛将紺 八が征く。ここを破れば、もはや 荊州は目の前となるのだ。すでに 揚州を完全に制圧した与志田にと

豊穣な地である。

続いて10月には、与志田自らが

って、次なるターゲットは荊州の



蘆江・柴桑の共同戦線で、江夏を落とすことに成功。

戦闘指揮をとり、江夏の劉表軍を 蘆江と柴桑の共同戦線で攻め落と すことに成功。この戦いで劉表の 幕僚である韓嵩を捕らえ、登用。 与志田の陣営にこれでまた1人の 軍師が加わった。



劉表領である西塞山へ兵を進める。ここを落とせば荊州に入れる。

國志Шのオリジナル

『三國志III』といったら新武将の登録制がうれし い。そこで、与志田版三國志で活躍するオリジナ ル武将をここに幾人か紹介してみよう。



手志田版

一みんに続いてすっか りポプコムのアイドルと なったきむち。この顔は 読者サービスだ (?)。



この顔をグラフィックの 一覧に見つけたとき、こ りゃレーニンだと思った ね。似てるよな。うん。



武力のみが高い謙信。能 力値に大いに不満が残るが、やり直すのが面倒に



指の高さがポイント。海戦で活躍させたい。ほか に松陰と晋作もいるのだ。



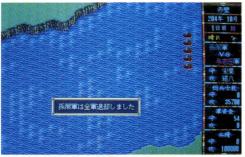
のカミさん。ホントはこ んなカワイくはないんだ けど。願望が出てるな。

205~206年

襄陽の兵糧攻め 劉表落ちる

●対 孫策·劉表·袁術

揚州と荊州の境にあるもうひとの戦場、赤壁。 策の保有するこの戦場に柴桑から、翌204年の10月のことである。 初めに の海戦の舞らせたが、 圧



戦わず退却する孫策軍。あまりにもあっけない赤壁の戦いだ。

倒的な我が軍の兵力を前にして孫 策軍は、あまりにもあっけなく戦 わずに退却した。ともかく、これ で江陵への足がかりができる。

205年正月、年が改まると同時に その江陵へ進軍。江夏・柴桑の共 同戦線で孫策軍の闞沢を退却せし める。暗愚ではあるが、逃げ遅れ た楊洪、金旋を捕らえ登用。

ちなみに、ここでいう共同戦線 とは、複数の属領を有しており、 そのどちらからでも攻め込むこと が可能な際に用いる戦争手段だ。 たとえば、コマンド実行都市から はわずかな手勢、隣接する属領か ら共同軍をどっと繰り出すといっ た戦略など、いろいろな応用が成 り立つのである。

さて、一時は勢力を荊州北部から揚州の一部にまで広げた劉表であるが、今それは本国の襄陽のみに追い込まれている。とはいえ、 襄陽にはいまだ多くの武将と兵士が残っており、たやすくは落ちて

> くれない。ここを狙って衰術軍が二度に わたり兵を繰り出し たが、襄陽は落ちな かった。このときばか りと、与志田は気術 に共同軍の申し入れ をする。衰術はこれを 飲み、我が軍が譲陽 を落とすときがきた。

大勢力を打ち破るために

共同作戦術策

ゲームも中盤に差しか かると、互いの勢力が均 衡状態に陥ってしまった り、一大勢力を前にして どうにも動きがとれない 状況が生じるだろう。そ んなときにただ手をこま ねいているだけでは、す こぶる情けない。何らか の手段を講じて、局面の 打開を図りたいものだ。 もともと『三國志』は、 そうした戦況不利の立場 をいかにしてくつがえす かというところに妙味が あるのだから。

そこでまず、そんな場合の打開策として考えられるのが、この共同作戦である。共同作戦は、兵力差のある敵国に戦いを

挑むために、ぜひとも活用したい手段のひとつだ。なんといっても共同作戦は、自軍の損害を最小限に抑えると同時に、いずれ戦うことになる第三国の兵力を消耗させるという絶好の利点がある。『三國志III』においても、これを利用しない手はない。

共同作戦を仕掛けようと思ったら、



共同軍がその戦場に到着するまでの日数は、まるきりランダムに処理されるのだ。

予州

君主名 敵対 所在 性度敵対心の低い 戦 n □10. 陳留 0 6. 97 4. 董卓 袁術 31 24. 46 37 **329**. 6 30 引音 67 116.

まず敵国との隣接状況を把握することが大事だ。どの君主、いずれの都市から部隊を派兵してもらうのがより有利な展開を生むか。いうまでもないことだが、その都市が版図に加わった戦後のことも想定して使者を送ろう。また、他国間にも外交関係が存在することも忘れてはいけない。共同作戦の申し込みをした相手が、これから攻め込もうとしている都市の君主と同盟を結んでいることだってあり得るのだから。諸国の動向を見定めて判断を下すことだ。

なお、共同軍の要請に応じてくれ た相手君主には謝礼を支払わなくて はならないが、これは本国より出資 される。逆にこちらが応じた場合も 本国に払い込まれるのである。



都市を知れ、戦場を知れ HEX画面紹介

7. 鄴

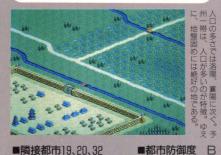
冀州



■隣接都市 4、6、9、10、11、19■都市防御度 B ■統治君主

シナリオー	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	シナリオ6
韓馥	袁紹	袁紹	曹操	曹丕	曹叡

21. 汝南



■隣接都市19、20、32 ■統治君主

 シナリオ1
 シナリオ2
 シナリオ3
 シナリオ4
 シナリオ5
 シナリオ6

 曹操
 曹丕
 曹叡

27. 江陵

荊州



■隣接都市24、26、28、29、37、42■都市防御度 B ■統治君主

| シナリオ| シナリオ2 シナリオ3 シナリオ4 シナリオ5 シナリオ6 | 劉表 | 劉表 | 劉備 | 孫権 | 孫権

孫策軍が赤壁に侵攻。第二次赤壁の戦いである。

206年2月、江夏から甘寧を総大 将に与志田の尖兵が襄陽に向かう。 その兵力28,700。対する劉表軍は 32,592。袁術軍のたび重なる攻撃 にさらされたとはいえ、これだけ

の兵が襄陽にはまだ残っ ていたのだ。これまで必 ず勝てると踏んだ戦いし かしてこなかった与志田 にとって、この一戦は大 いなる賭けである。この 劣勢をどう挽回できるか。 すべては袁術の共同軍に かかっている。

待ちに待った袁術の共 同軍が襄陽に到着した。 これで兵力は49.010とな る。あとは戦術しだいだ。 だが、守りの堅い襄陽は やはり容易には落ちなか った。長期戦にもつれ込 まれ、与志田に勝機なし

と戦況を見定めた 袁術軍は、この戦 いから手を引いて しまう。それでも、 かつての袁術との 戦いで襄陽には、 兵糧が残り少なく なっていたのだ。 もはやこれまでと 退却を考えたとこ

ろ、幸運にも劉表軍の兵糧が尽き る。これにより、戦いは終結した。 襄陽からは、27人の劉表軍残党 を登用。そして、すかさず補充兵 を江陵より送る。





<mark>袁術領である新野と上庸を</mark>続けざまに落とす。荊州北部はこ

大勢力を打ち破るために一

計略あれこれ

さて、大勢力を打ち破る 手段として、もうひとつ考 えられるのが計略である。 しかし、計略を仕掛けるの は、はっきりいって難しい。 よほどの好条件がそろわな いと、たいてい失敗に終わ ってしまうだろう。そのた め、こうした計略をほとん ど使うことなく、ゲームを 終了してしまう人も多いに 違いない。

とはいえ、仕掛けるポイ ントさえしっかりと押さえ ておけば、成功する確率は グンと高くなるのだ。すで

にご存知のとおり、計略の成否は軍 師の知力によるところが大きい。ま た、相手国にこちらより優秀な軍師 がいると計略を見抜かれてしまう。

そのため、計略を仕掛けるには有 能な軍師を見つけることが第一とな る。少なくても知力95以上の軍師は 欲しい。さもなければ、優秀な軍師 のいる都市に仕掛けることは、初め から避けるのが賢明だ。

次に仕掛ける相手武将を選ぶ。原 則的に忠誠度が低く、知力の低い武





忠誠度をチェックして低い武将がいたら、すかさず引き 抜きを仕掛けよう。

将ほど、それだけ計略にかかりやす い。その他、義理や人徳といった性 格も左右するので、史実モードでプ レイする場合は、原典から判断して みるのもひとつの手である。

とはいったものの、なかなかこう した条件がそろわないから困ってい るんだ、という声も聞こえてきそう である。そこで、最も簡単で有効な 手段をお教えしよう。先月号でも触 れたように、文官の埋伏は敵都市の 情報を定期的に入手することができ

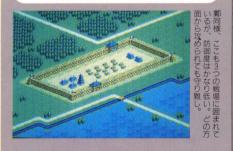
る。これを利用して、 隣接する他都市の武将 を登用してしまうのだ。 忠誠度さえ低ければ、 簡単に登用に応じるだ ろう。これで敵の兵力 削減を図るのだ。使者 の魅力や相性にもよる が、忠誠度がおよそ90 以下ならおもしろいよ うに寝返ってくるぞ。



計略はよっぽどの条件がそろわないと、まず成功しない。

HEX画面紹介

36. 蘆江



■隣接都市26、32、33、37 ■統治君主

■都市防御度 C

ンナリオト シナリオ2 シナリオ3 シナリオ4 シナリオ5 シナリオ6 孫策 孫権 孫権 孫権 孫権

60. 合肥



■隣接都市32、33、36 ■統治君主

シナリオ1 シナリオ2 シナリオ3 シナリオ4 シナリオ5 シナリオ6 劉繇劉繇 孫権 孫権

67. 泰関

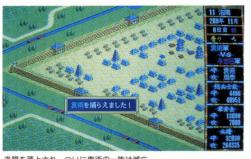


■隣接都市 4、7、11 ■統治君主

シナリオ1 シナリオ2 シナリオ3 シナリオ4 シナリオ5 シナリオ6 曹操 曹丕 曹叡

表術弊れる 与志田、洛陽に入る

●対 董璜·袁術



洛陽を落とされ、ついに袁術の一族は滅亡。

劉表が消えたことで、与志田は 荊州のもうひとつの壁となってい る孫策軍に矛先を向ける。劉表と の戦いに手間どっている間に孫策 は、西の劉焉を破りその勢力を成 都にまで延ばしていたのだ。また、 我が軍の保有する赤壁を奪回すべ く、小競り合いもあとを絶たない。

早いうちに、なんとか荊州南部 を押さえてしまいたいのだが、孫 策は一向にスキを見せない。地理 的に共同戦線を仕掛けることもで きず、計略を仕掛けるにも周瑜や 徐庶といった軍師が、これを封じ

てしまう。しかた なく孫策配下の武 将を少しずつ引き 抜くことにする。 当分こちらには手 が出せない。

そこで矛先を袁 術に変え、宛を攻 めてみる。206年12 月、40,000の大軍

が許昌より放たれた。迎え討つ袁 術軍は新野から、長安の董卓軍か ら援軍を呼びもするが、かねてよ り引き抜きを仕掛けておいたこと が功をなし、宛自体に駐屯する兵 は少ない。援軍が到着する前に城 を囲み、宛を落とす。

続いて208年には、同じく袁術領 である新野と上庸に進軍。荊州北 部を制圧する。そして209年、先年 死亡した董卓の跡を継ぐ董璜が、 残された袁術領洛陽に侵攻するも 敗れる。与志田はこの機を逃さず 洛陽に侵攻、袁術を倒す。



おなじみの光栄のハンド ブックシリーズに『三國志 Ⅲ』がいよいよ登場。今回 はこの与志田も一部執筆に 協力しているから、ポプコ ム読者なら、これはもう買 うっきゃないね。攻略法だ けにとどまらず、データ集 や読み物も満載だ。

そこでこの発売を記念し 我らがポプコム読者に は特別にプレゼントがある。 応募方法はP.210を見てく れ。もちろん、はずれた人

(定価 1,860円・税込)





祝三国志工

▲宮城県 妖魔

呂布だろうが張飛だろうが

りも、

ある張魯と宗教争いをするが、 がて曹操あたりに捕まり、 争う気がないのでし。 五丈原

(武0:知0:政0:魅回:陸0:水0) と考えてみました ●切素人

将も登録できるのが魅力ですね。というわ

『三國志Ⅲ』では新君主のみならず、新武

けで、こんな新君主・新武将がいたらおも しろいんじゃないかというのを、

いろいろ

わずと知れたキリストがモデル。全世 とでロである。五斗米道の教祖で 界には多くのキリスト教徒がいる 力はあえて表に出さないというこ ことから魅力は最高。だが、武力 や政治力も、軍事や策略に使う能 と陸上及び水上指揮は、もともと また、知力

力は90止まりだが、選手のときにめっぽう まだ人気の哀えぬ同氏だけに魅力は凹。 監督を辞めてから相当たっているのに、 (武9:知6:政5:魅回:陸8:水8) ●長茂 配下にしたほうがおもしろいだろう。 じのする同氏は、やはり劉備よりも曹操の 治力よりも知力が高い。賈詡、郭嘉的な感 家がモデル。政治評論家なのに、なぜか政 |武40:知95:政85:魅65:陸50:水50) ご存知長島茂雄氏がモデル。選手を辞め、 最近すっかりおなじみになった政治評論

チャンスに強かったという点を考慮して、 ム中でも大事な一戦の一騎討ちには絶

タの裏を突いた小手先を競うなんてことよ 将の能力値が納得いかんとか、コンピュー ね。他人がなんといおうと、自分なりの楽 うのって思い入れがなによりも大切だから 頭に紹介してみたっていうわけさ。こうい 合わせている。そこで、管背固も呂布にな しみを見つけられればそれでよいのだ。武 らって、駿馬を与えたいと思うのだが。 んなわけで、与志田も自慢の新武将を巻 よっぽど世界が広がると思うぜ 埼玉県 守る司馬懿

つ反面、盗塁もできるという機動力を持ち するような裏切り行為(?)をしたりしな なり高いのは、カンセコがチームを転々と なタイプなのではないだろうか。そのため きており西洋人だったら、カンセコみたい ホセ・カンセコがモデル。 いためだ。カンセコは本塁打をガンガン打 だし、管背固の魅力が呂布のそれよりもか 管背固の能力値は呂布に類似している。 (武10): 知20: 数20: 魅80: 陸90: 水78 こちらは現米大リーグのスーパースター ちなみに、途中で配下に加 呂布が現代に生

便りが欲しいところである。『三國志Ⅲ』の連載も、早半年を数え、 こんとこお便りがちょっぴり停滞気味だ。ここらでパッと奇抜なお ぶっちきりの快進撃を続ける『三國志Ⅲ』だが、以前に比べるとこ 探偵団に投稿しようなんて裏切り者はチョメだぞ。 これだけ長期になるとはっきりいって少々ネタに困っているんだな。

与志田の

お便りコーナー

▶富山県 "磊部 山下智稔

督を辞めさせられたことを考えると、 わる血縁武将、長一の武力はとみに低い 力はいまいち。 なぎ倒してしまう。しかし、中途半端に監

気コンテスト中間発表

曹 操 21票 0 2 劉 備 16票

8 孫 策

8 馬 騰 7票

孫 6 権 3票

かねてから募集していた『三國志III』の君主人気コ ンテストの中間発表をお届けしよう。ご覧のとおり現 時点では、曹操がトップを切り、以後劉備、孫策、馬 このほかには、董卓や呂布などの悪漢派、 それに韓馥、孔融、喬瑁などのマイナー派もいたぞ。 まだまだ投票は受け付けているので、ぜひともキミの ひいきの君主に一票を投じてくれたまえ

宛先は

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7(昭和第2ビル4F) 株新企画社 ポプコム編集部「三國志談義」係



修羅! 姉川 浅井·朝倉連合軍対織田·徳川連合軍

1561年11月5日

浅井長政の裏切りによって、朝 倉領金ヶ崎で撤退を余儀なくされ た信長公は、その報復をせんがた め本格的な浅井討伐に乗り出す。 こうして、我らが藤吉郎に再び出 陣の命が下るのだ。金ヶ崎から生 還を果たしたばかりの翌月、11月 のことである。

総大将は信長公が直々に務めら れ、柴田勝家、氏家ト全、安藤守 就らの猛将とともに浅井領姉川に 進軍、迎え討つ浅井軍との激戦の 火蓋がここに切って落とされた。

姉川の

浅井に呼応して兵を挙げた朝倉軍 には、盟友・徳川家康が対する。 浅井・朝倉連合軍対織田・徳川連 合軍の大激闘。これぞ世にいう姉 川の合戦である。

奉行の身分である藤吉郎には、 わずかな兵しか与えられていなか ったが、諸将らの間をうまく立ち 回り、兵の手薄になった磯野員昌 を捕らえもする。我が軍の猛攻に 追い込まれた長政は退却した。

勲功武将は例により柴田勝家に 持っていかれたものの、ともかく この働きで藤吉郎は、晴れて中老 に出世したのである。

> 金ヶ崎に続いて、ほどなく引き起こるのが、 の姉川合戦のイベントだ。浅井長政の裏 切りに激怒した信長は、浅井討伐に乗り出 す。しかし、浅井を攻めれば朝倉も動き出 すことは必至。そこで、金ヶ崎の二の舞を



避けるためにも、信長は盟友徳川家康に援 軍を要請した。かくして浅井・朝倉、織田・ 徳川連合軍は姉川において激突する。

姉川の合戦はこうして幕を閉ざした

替立法伝

光栄 PC-9801VM/UVシリーズ 9,800円、CD付き12,200円(ともに税別)

この5月の連休に与志田は、信長ゆかりの史跡を訪ねて尾 張・美濃方面を旅してきた。桶狭間の古戦場跡をふりだし に名古屋城、清洲城、岐阜城、そしてドラマ『信長』のオ ープンセット。藤吉郎誕生の地である中村公園にも行って きたぞ。(与志田藤吉郎)



1562年2月21日

こうして、また平隠な日々が訪 れた。毎月の評定では、鉄砲購入 の主命を中心に具申する。なぜな らば、数ある主命の中でも容易に 達成することが可能であり、しか も多くの信頼値を得られるものと なると、この鉄砲購入が最適だか らだ。これまでもことあるごとに 商人たちとの友好を深めてきた藤

> 吉郎にとっては、短期 間で多量の鉄砲を購入 することが可能となっ ていたのである。

> あとは劣っている能 力を伸ばすことを考え て主命を選ぼう。ちな みに武力を高めるため には、フィールドマッ プ上で武力の低い武将 を見つけて個人戦を仕 掛け、戦術経験を積ん でから剣術の修業する と効率がよいぞ。

残るは技能の修得だ。

とくに茶道と芸術は、最大レベル まで身につけるとすると、かなり の高額な教授料が必要になる。く れぐれもムダな出費は避けよう。



メに稼いでおこう。

木下藤吉郎改め羽柴秀吉 長浜城主に就任

1562年6月19日

長かった忍従の日々が、ようや く終わろうとしている。主命であ る鳴海城の改修を終えて清洲に戻 ったところ、信長公は藤吉郎を家 老にしたうえで長浜城主にしてや るというのだ。そう、ついにこの 日がやってきたのだ。

信長公は配下の武将がおらねば 満足な働きはできまいと、織田家 の武将の中から、望みの人材を3 人までつけてくれる。進行状況に 応じて顔ぶれと能力は異なるかも しれないが、おそらくここで選択 可能となる織田家の武将を下に挙 げておいた。できるだけ有能な人 材を選ぼうじゃないか。城主にな ると、これまでのように個々の仕 事に携わる必要はなくなり、グロ ーバルな視野に立って配下の武将 を使いこなしていくことが要求さ れるからな。

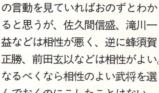
そこで、与志田藤吉郎は武力に 秀でた蜂須賀正勝、能力的にバラ ンスのとれた磯野員昌、内務に適 する前田玄以の3人を連れていく ことを願い出た。なお、織田家の 人材の中には藤吉郎との相性が悪 い武将もいる。評定などこれまで

一介の武将から城主にステップアップするには、以下の3 つの条件を満たす必要がある。城主には、それにふさわし い能力や技能が伴っていなければならないのだ。主命なん かもう楽勝という人は、そろそろこうしたことにも注意し てプレイを進めてもらいたい。

①出世の末に、身分が家老になる。

②外交力・内政力・魅力・統率力・武力のうち、いずれか 3つの能力値が90以上に達する。

③茶道・芸術の技能レベルの合計が4以上に達する。







誰を配下にするか

城主に任命されると同時に、信長は織田家家臣の中から3人までの武将を配下につけてくれ る。ただし、連れていくことができるのは、藤吉郎よりも身分の低い連中に限られるんだな。 そこで、そんな候補者を能力別にリストアップしてみた。さあ、誰を配下にするか

















34	蜂屋 賴陸		知	
統率75	(to 100/100	信章	1
***	外交数	E 3	intes.	
63	60 84	15	茶道	8
X	菜	ik .	芸術	8
The Contract of	一内数 升	f .	文化	
24	95.00 95.00	LI ACID S	製物を	ベル









A E		秀隆	知行。
統率6		100/100	信頼。
#h	9.0	鉄砲 !	DOME .
45	45	騎馬 』	茶道書
X		菜城 巡	芸術 #
野心	一内政	杂舌 #	文化 』

まずは人材確保 城主に求められるのは、なにをおいても人材の管理ということであろう。 よき人材を集め育成すれ とその育成から

ば、それだけ領国経営がスムーズにいく。人材登 用は貪欲なくらいがちょうどいいのだ。

琵琶湖の東岸に位置する近江長 浜城。藤吉郎、いや名を改めた秀 吉にとって、ここが第2の根城と なるのだ。ねねも清洲から引っ越 してきているぞ。

ところで、いくら城主といって も、秀吉は織田家の一員であるこ とになんら変わりはない。任され ているのは一城の経営に過ぎず、 対外政策はすべて信長公の一存に

<mark>委ねられ</mark>ているのだからな。とは いえ一介の武将と城主では、やは り大きな違いがあるのだ。それは 直属の家臣を持てるようになった ことである。城主就任と同時につ けてくれた3人の武将を自由に使 うことが城主には許されている。 逆にいえば、これらの配下武将を いかに使いこなすかが、城主の務 めとなるのだ。

き集めてこよう。を集めてこよう。を変り、人材をかを巡り、人材をかを巡り、人材をかまがは諸国を巡り、人材をかまがい。ヒ

さて、3人の配下武将といった が、これから命じられる信長公の 主命を果たすには、これだけの人 員では心許ない。まずは、諸国を 巡って有能な人材を確保すること が急務である。そして、人材を集

岡崎

大和

成にあたろう。 これは町で 売られている アイテムを褒 美として与え ることでなさ れる。アイテ ムには、配下 武将の能力値

を高める効力

めたらその育

があるのだ。アイテムの種類と能 力値の関係については、下記の一 覧を参考にしてほしい。アイテム の値段によって効力に若干の差は あるものの、1つのアイテムにつ き能力が+5アップすると思って いてもらえればよいだろう。

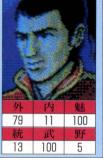
それと、城主には家臣の身分を 昇格、または降格させる権限があ り、これも気を配っておきたいこ とのひとつである。合戦の際に率 いることのできる兵士の数は、そ の武将の身分によって決定される ので、いずれ来る合戦に備えて武 断派の武将は、いち早く身分を高 めておくことが望まれるのだ。なん らかの仕事を与えて昇格させよう。



ぜひとも召し抱 えたい浪人たち

諸国には、まだまだ野に埋もれた有用 な人材が数多くいる。これらをほって おく手はないぞ。そして、登用した人 材にはアイテムを褒美として与え、能 力に磨きをかけてやるのだ。

前田慶次



堀尾吉晴



竹中半兵衛

稲葉山

大和



百地丹波

24

79 91

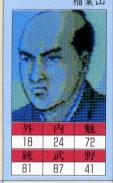
75

54

前野長康

稲葉山

坝



荒木村重

81

65

83

72

73 92

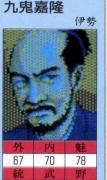
楠木正虎

63 78 41

京

新発田





86

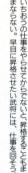
69

柳生宗厳

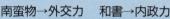


黒田官兵衛









太平記写本 60貫

茶器·美術品→魅力

司馬法 40智

漢書→統率力

武器→武力

財宝→野心

武器 宗近作太刀 80實



石見銀 100實

評定を開き、領国 経営に乗り出そう

城主となったからには、任 せられることは家臣に任せ、 広い視野に立って領国経営 に乗り出そう。うかうかし てると武将に格下げされる こともあるからな。



上座に座れることの感慨に浸っ ているだけでは、領国経営は成り 立たない。これからはある程度の 判断は、自分で下さねばならない のだ。効率よく配下の武将に仕事 を与えよう。いうまでもなく、家 臣の能力をきちんと把握したうえ で仕事の分担に適材適所を心掛け ることが基本だ。

清洲時代と違って、基本的に評 定は毎日でも開ける。なるべく家 臣を遊ばせておかないようにした いものだ。多くの戦国SLG同様、 目指すは富国強兵である。

長浜城

2000貫 鉄 砲

3000石 騎 馬

それでは城主が評定で下せる主 命を簡単に紹介しよう。主命の内容 自体は清洲時代と同じだが、ここで は主命を命じる側の立場から見て みたい。全部で9つのものがあるぞ。

●兵糧購入

かつての藤吉郎みたいな人材が 家臣にいれば米の売買で軍資金を 稼げるだろうが、そこまでする余 裕と必要性はないだろう。石高さ え高めておけば、兵糧はおのずと 入ってくる。

• 兵糧売却

城主:羽柴秀吉

石高上限

O頭 防御度 15

軍資金の調達は、主にこの兵糧 売却で行うことになる。つまり、 何をおいても石高を高めておくこ とが先決なのだ。

> ●鉄砲購入 は国力を充実させることが第

ひとたび合戦と なれば、鉄砲の有 無が勝敗を左右す る。軍資金に余裕 ができたら、少しず つ調達していこう。

●軍馬購入

軍馬は鉄砲に比



評定を開き家臣に仕事を与えたら、あとは報告待 ち。仕事の分担は、くれぐれも適材適所を心掛け

●情報収集

うがてっとり早いぞ。

能力値に関係なく誰にでも任せ られるのがこの情報収集だ。早く 昇格させたい武断派の武将に任せ るにはこれがよい。

●新田開発

すでに述べたように新田開発は、 赴任後真っ先に行わなくてはなら ないことのひとつだ。上限まで高 めるまで休まず命じよう。

• 人材登用

改修と同様、現時点ではこれも 自分でやったほうがてっとり早い。 家臣に仕事を任せたら諸国を飛び 回ろう。

●傭兵

傭兵は家臣に命じる主命ではな い。家臣が不在でも評定で雇い入 れられる。とはいえ、兵士は毎月自 動的に補充されるので、あわてて 軍資金をこれに回すこともないぞ。

丘 韫



6万石 兵士数 1330名 住民性格

城主就任後、ほどなくすると主 家より命令書が届く。城主にとっ ての主命とは他国を攻略すること にあり、前述の内政はすべてこの ための下準備にすぎないというわ けだ。

とはいっても、いきなり戦争を

主命を達成したら信長に報告。これまでどお り、これでまた信頼が高まる。



仕掛けるのは愚かなことである。 城主とはいえ、軍資金、兵士およ び鉄砲、いずれを取ってみても余 裕はない。ここは下積み時代のセ オリーに則って敵将を調略し、敵 の弱体化を図ってから城攻めを仕 掛けるのがベストだろう。

敵将の調略に成功すれば、その 武将の身分に応じて敵の兵士がそ っくりこちらに流れてくる。これ は戦争前に限ったことではなく、

> 自国の兵士数が心許ない場 合などにも用いたい手段だ。 もし、その調略した人材が 不必要とあらば、清洲の信 長のもとに送還してしまえ ばよいのだから。よって、 限りある軍資金を傭兵のた めに使うことはないぞ。

あとは敵情を視察して、 手薄になった城を攻め落と

そう。基本は策略と鉄砲攻撃だ。 できるだけ兵の損失を避けるよう に戦うことはいうまでもない。そ

れとこの際、早く昇格させ たい武将に手柄を立てさせ てやるように立ち回ること も考えたい。

城主の基本政策だ。いずれくる大 事に備えて、今はじっくり力を蓄 えておくのだ。



ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

The Legend of Heroes II

日本ファルコム PC-8801SRシリーズ 9,800円(税別)

オープニングから予測できたとおり、冒険の新天地は地底だった。洞窟内の町は今までと描き方が違ってキノコ畑なんかがあるし、いい雰囲気出してる。何が起こるか期待しつつ、まずは捕らわれのセリオス国王を救出だ。(不破淳郎)

未知なる世界に足を踏み入れる!

どこまでも深く続いているかのような洞窟は、まるで奈落の底へと誘っているようだ。探検家でもテレビ取材班でもない主人公、アトラス王子たちが洞窟の先に何があるのかを確かめなければならないのは、それなりのワケがある。今月からこの『英雄伝説II』(以下『英伝II』)の攻略記事を読んでる人のために、さらっと前回までを思い出してみよう。

「可愛い子には旅をさせろ」って 親心で、4つの国を巡る旅に出されたアトラス王子だけど、途中で モンスターが大発生。いったん故郷のルディアへ戻ったのち、異変の原因究明に出かけた父親のセリオス国王を追い、冒険を再開した。

で、どうやらセリオスたちは地震のあと新しくできた洞窟に入ったまま戻らないらしい。この洞窟には、奥への通路をさえぎる第1章のボス、グロックガードがいた。なんとセリオスたちは彼らに捕らえられ、洞窟の奥のどこかに監禁されているみたいなんだ。



怪しい紫色の髪のじいさん に頼まれて東の地底湖に"戦 士の笛"を取りに行くのが、 地底世界で最初のイベントだ。

地底湖まで行く途中には回復キノコと鉄球こんぼうが入った宝箱があるからチェックしておこう。

ここで登場するモンスターの怪魚は、体を包んでいる不思議な泡がくせものだ。第1章のボスを倒したときに"いかづちの杖"を手に入るはず。この杖には電撃魔法なイグナの効果があり、不可能強なりを割るコトができるから、装備しておくのを忘れずにね。

あとは滝が裏側につながってるとわかれば、まぁ簡単なイベントかな。

ところで "戦士の笛" って 使うと、とてもきれいな音色 が聞けるんだよ。





何のために"戦士の笛"を取りに来たのか、その本当の目的はあとでわかる。つまり力試しってコトだったのね。



壮大な物語は新たな展開を示す。地底世界で待つものは何か?

そして第2章が始まる。章のタイトルはずばり「英雄たちの行方」だ。さぁ行くぞ! と思わず気合いが入ってしまうのは、じつはここから先が前作を遊んでい

るユーザーにとっても未知の領域 だからなんだ。今まではマップや 人間関係の変化を楽しみながらプ レイしてきたけど、こっから先は 気を引き締めて進もう。このワク ワクする感覚、向こう側には何が あるのって気持ちがRPGの醍醐味 なんだよね。

が、しかし、行けども行けども

っと、そのギリギリ



どう見たって怪しいけど、シンディは悪人じゃないっていうし……。

でたどり着いた宝箱の中身が、たいまつより明るさの長持ちするランプだっていうんだから、偶然なのか計算されていたのか、やっぱ『英伝II』はすごいと思った。

さらに先に進むと紫色の髪のじいさんがいた。"戦士の笛"を取ってきてほしいだって? 怪しいけど、でも行ってみようか。







地底世界で初めて訪れた町がこ のイシュタだ。手前の出口が地底 湖や地上に通じ、奥の出口はアフ ルやユイシスの町に通じていた。 ちゃんと畑もあって、生活の香り (きのこっぽい) がする。

奥の家の机をどかすと、下のレ ジスタンス本部 (?) への階段が 現れる。ここらへんは前作でも同 じようなシチュエーションがあっ て、懐かしかった。

町の北東にあるのは戦士の墓。 今まで犠牲になった多くのレジス タンスが眠っているという。

武器屋や道具屋などの店がない のはなんとも寂しいが、レジスタ ンスの人たちとは今後も協力関係 で戦うようなので、先のストーリ 一になってからも立ち寄る町にな るかもしれない。



さあ こっちだ。 下に降りてきてくれ。

初めて彼らの隠れ家に入れてもらえるシーン。紫色 の髪のじいさんはレイシアの変装だったんだ。

さんは、今回は章のイベントにかか わる要チェック人物だ。メインスト リーで酒が必要になったらすぐに アフルへ来よう。ちなみに彼の造る 密造酒は、気付け薬と体力回復を1 回の使用で兼ねてくれるとても便利 なアイテムだ。イベントが終わって も1つぐらいもらっておこう。

路は、セリオスたち が監禁されているグ ロストス城につなが っている。レジスタ ンスの救出作戦はこ の水路を使って行わ れた。

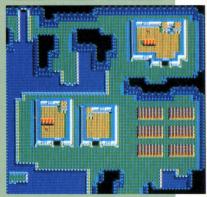
この町でも皇帝や 城の中の者に対して 批判的な話ばかりだ った。

水路に入る階段の 少し北ではやみ屋が 商売をしていて、鉄 球こんぼう (1000 G)、はがねのたて (1200G)を売ってい る。ただし武器はユ イシスでもっと強力 な強者のやりが買え るから、早まらない ようにね。

禁酒令が出される 前、酒を作っていた というハーベイじい

町の西に接する水 アトラスたちに注文を出して困らせるハーベ イじいさん。じつはとんだタヌキだったのだ。 後ろの宝箱には何が入ってるのかな。





レジスタンスが語る 地底世界の事情

いわれたとおり地底湖から *戦 士の笛″を取ってきた。しかし、 さっきの場所にじいさんがいない じゃないか。この笛もらっちゃう ぞ。しかたないので、分岐点を地 底湖と逆の方向に進んでみると、 そこには初めて見る地底の町イシ ュタがあった。

入って早々、町の入り口で子ど もが大男にからまれている。なん だか治安が悪いそうだけど、こち らの世界にもいろいろ事情がある ようだ。この町では、序章が終わ ったあとのビジュアルシーンに登 場した、ボザとレイシアに会うコ トができる。彼らは、この地底世 界(ファーゲスタ)を支配し圧政を 敷く皇帝に対し、レジスタンス活 動をしているらしい。捕まってい るセリオスたちのコトも知ってて、 救出作戦まで考えてくれていたの だ。もちろんアトラスも協力する。

この世界の人々は地上を全く知 らない。じゃあ彼ら地底人は洞窟 で進化を遂げた人類なのだろうか?

以前、モグラから進化した地 底人が敵の兵隊っていう特撮 番組があったけど、まさかね え。このへんのナゾは先のス トーリーが明かしてくれるは ずだ。

さて、救出作戦にはまだ時 間があるって話なので、ワプ の翼(ワープアイテム)を使 い地上の変化を見てこよう。 買い物ポイントは、武器屋が 呪文屋にデューダしているロ ンドの町。新呪文のエントと

ストール(ともに500G)を売って いる。それから町の外のモンスタ ーが一斉に変わっていた。 ちょう どいい経験値稼ぎができるから、 気分転換に戦ってみてもいいね。 地上の変化はそんなところかな。

物語を本筋に戻そう。偵察員が 帰ってくれば救出作戦スタートだ。 先に行ってしまったレイシアを追 って、こちらも隣町のアフルへ出 発しよう。アフルまでの道のりも 長いが、途中には"はがねのたて" "はがねのヨロイ"などが入った宝 箱がある。取っておこう。

アフルから先は水路を通って城 の中まで行ける。これが秘密の抜



穴だったんだね。 責任感の強いレイシアは作戦失敗で気落ちしてしまっている。 城でもレイシア が先行してくれ て、楽ちん。そ う思ったとき、 アトラスたちが 立てた足音で城

かくして、ア トラスたちの不 注意から救出作 戦は失敗に終わ ったのだった。

レイシアがあわ

てて向こうから

逃げてきた。



し、閉められてる/ もともとレジス タンスは警戒されてるから二度と同じ 作戦はできないんだって。無念だ。





SFっぽい雰囲気のアネスの塔。ガードが入り口を見張っていたから、きっと重要な場所なんだろう。

キノコの王様を探し にアネスの塔へ

アフルのさらに西には、グロス トス城の城下町ユイシスがある。 ゲーム進行上はまだ行く必要ない 町だけど、ワプの翼のおかげで一 度入った町や塔なら瞬時に移動で きるから、先行投資のつもりで遠 出してみよう。

途中にはいくつかの宝箱が見つ けられるはずだ。その中のひとつ には何度でも付近一帯のマップが 見られる "ヨシュアの鏡" が入っ てるぞ。今後の定番アイテムなの で、ちゃんと取っておいてね。

この地方で最後に行く町、イズ 一は途中の通路が落盤で塞がれて いる。この岩をどけるには……そ うだ、元海賊のボアードのところ にバクダンがあったよね。早速行 ってみると、ボアードは今まで飲 んだコトのない酒と交換しようだ

ってさ。そうなると やっぱり地底世界の 酒だな。

酒が禁じられてい る地底世界だけど、 アフルに住むハーベ イじいさんが密造酒 を造ってくれる。

ただし材料の"キノコの王様" をアネスの塔に取りに行かなくて はならない。

この塔、なんだか未来っぽい建 物だ。モンスターの転送装置らし きモノまであるし……。もしかし たら、地上に現れたモンスターと 何か関係があるのだろうか? こ れ以降、なぜか地底の通路にもモ ンスターが現れるようになり、逆 に地上の一部ではモンスターがい なくなった。地底の人には迷惑な 話だよね。

こうして、あっちこっち走り回 りやっと手に入れたバクダンで、 通路を塞いでいた岩を吹っ飛ばす と、イズーへの道は開けた。東側 の壁を伝って進めばまず間違いな くイズーに着けるだろう。でもも し西に進んでしまうと、そこはイ



もう私帰っちゃおうかしら。 イズー〜城の間で迷子になってる人たちと会

った。イズーはいずこ?(ばきっ)

ズーと城の間の長い诵路だ。

今まででいちばん大きな迷路の この通路は、出現するモンスター も強いし、ただの通り道なら来た くないところ。しかし、じつはこ こに"聖なるつえ"が入った宝箱 があるのだ。運のよさのパラメー ターが高いキャラクターに装備さ せると、かなりの確率で敵を眠ら せてくれる。あとの戦闘を楽にす るためにも、苦労してでも手に入 れる価値のあるアイテムだぞ。

それからもう1つ、ここはサピ ア湖という地底湖にもつながって いる。前作の懐かしい登場人物、 考古学者のラルフと冒険家のポム に会えるぞ。彼らは独自に地底の 調査をしてるようだけど、これっ て先の伏線なのかな。とりあえず 今は関係ないようだ。

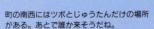
(換って習慣がある でもっ んなシー んだって。 ボアード あったよね。 右の武器をおいてある所から ちょっ 持っていってくれ。

町は大きく2つに分かれていて上 が町長の屋敷、下が道具屋の2つあ る町並みだ。

その店で売ってるレストナキノコ (3000G) はちょっと値段高めだけ ど、アトラスたち4人のHPをいっ ぺんに回復してくれる。もちろん戦 闘時にも使えるから、いざってとき のために1つは買っておこう。

ほかにも、ラン プ (200G)、回復 キノコ (500G)、 ビスナの実(1000 G) と、ここ以外 では売ってないモ ノばかり。

新しい町長は珍 しい食べ物を持っ てきてくれるって 話だけど、そのナ ゾは第2章が終わ ったとき明らかに なるぞ。じつは知 ってる人なのだ。







皇帝のいるグロストス城の城下 町だけあって、町の中にはガード たちが大勢いる。以前はいろいろ な地方からたくさん人が集まり、 賑やかだったらしいけど、現在は 地方間の移動が禁止されているん だ。城に通じる門のほかに出口は 4つあり、それぞれアフル・イズ ー・キュベラ・ウィルに通じてい るけど、通行書がないと出られな



町の入り口で検問をするガードたち。ほかの入り口か らは出入りできないように通行書を持たされる。

くなっている。この通行書、捨て られないアイテムなのでガードた ちに返してしまったほうがいい。 あとから来るときはワプの翼で町 の中に入れるのだ。

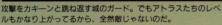
もちろん武器の販売も禁止され てるはず。しかしどこにでも非公 式ルートはあるようで、ヤミ屋が 強者のやり(2500G)とはがねの ヨロイ(1500G)を売っていた。

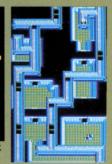


グラス城

非常に警備が厳重なので侵入は容易でない。水路を使った一度目の侵入は、アトラスたちの不注意で失敗。その後は水路に鉄格子がはめられてしまった。マップが立体交差してる場所もあるこの城で、今回入れたのはセリオスたちが捕らわれている部屋までのほんの一部。ほかの大部分はきっと先の章で使われているんだろうな。楽しみだ。







再度チャンス到来。 救出成功なるか!?

イズーでは屋敷で働いてるエリーサの勘違いから、町長の家でバイトをするはめになるアトラスたち。でもおかげで再び城に入れるチャンスがやってきた。村長の宝石を、城の中にいるナレサ隊長に届ける依頼を受けたんだ。フローラの服がここの制服にそっくりだって話だから、彼女をリーダーにしてユイシスから堂々と正門をくぐり、城に入った。

とりあえず依頼を済ませてしま えば、勝手に警備が手薄になるか ら、あとは迷わずガンガン進めば いい。そしてクライマックス、城 のいちばん奥の部屋にはセリオス たちと、拷問官のダリスがいた。 このダリスが第2章のボスだ。

攻略のカギは奴の魔法を封じ込めてしまうコトにある。それ系の魔法を持ってない人は、コルクスの町でシレントの魔法を買ってごよう。結局レベル17でクリアしたけど、そんな苦戦しなかったからもっと低いレベルで大丈夫かもしれないよ。

さて、今月の攻略はこれで終わりだけど、ここまでプレイした『英伝II』の感想などひとつ。

最近のRPGは非常に背景描写に

すぐれたリアルな世 界を作り出している。 よくいわれる「世界 観」って奴だ。しっ

われている部屋まきっと先の章で使。 こりゃ ひと商売できると思い 何人かを使って 物を売らせたら もうかるのなんのって・・・ もう 笑いが とまらなかったわい

イズーの町長は大盗賊ゲイルー世だった。このじいさんも相変わらず元気だなぁ。

かりとした世界観を持つゲームほどよいゲームと思って間違いないけど、とくに『英伝II』のような独自の世界(基本こそファンタジーだが)を持つゲームでは、その重要性はきわめて高い。それを踏まえて『英伝II』を批評すると、これは最高級のRPGだよ。

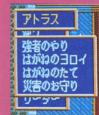
もう1つほめちゃうね。いわゆる続編としての作り方なんだけど、これも『英伝II』はじつにすばらしい。前作を知ってるってコトがそのままプレイの楽しさに直結してる感じなんだ。きっと前作からのファンは大満足だろう。この調子で『III』も出してほしいな(先走ってる?)。

さて来月は中盤の山場、第3章 を攻略する予定。この予定っての は、あんまり先まで記事にしちゃ うと98ユーザーに申しわけないか

うちのアトラス

その後の成長

例のマニュアルレベルアップで、先 月までは素早さのパラメーターを中心 に成長させてきた。今月は会心の一撃 が出る確率を高めるために、運のよさ を徹底的に上げた結果、見るからに楽 天的なキャラクターになってしまった。 賢さ2ってとこが笑えるでしょ。マイ キャラの育て方によってこれだけ個性 がつけられるから、ゲームクリアした ときのレベルもけっこう個人差がある かもしれないな。



強さ かしささ すばやさ 運撃力 防御力 呪文能力

なってコトなんだ (現時点では夏頃発売の予定)。もうそろそろ98版の発売日が発表されるかもしれないから、それしだいだね。

そのぶん期待してるのが、みんなからの手紙やはがき。なんたって規模のおっきなゲームでしょ。第2章まででも何か見落としているかもしれない。「こんなアイテム見つけたよ」とか、「レベル△でゲームクリア!」ってのもコーナーにできる。楽しみにしてるから、どんどん送ってね。それじゃ今月はここまで、バイバイ。

魔法さえ封じてしまえばこっちのモノ。セリオスたちのぶんもお返ししてやれ。



次回、世界の謎が明かされる!?

その存在自体が不思議な龍の卵。第 3章ではこの謎を中心にストーリーが 展開する。しだいに明かされてゆく、 知られざるイセルハーサの歴史……。 そしてマスターと呼ばれる者たちとは?

セリオスたちの救出に対し皇帝ゴドウィン2世は本格的な反撃を開始した。 さらに強力なモンスターが地上世界を 襲う/ 物語はますます目が離せなく なってきたぞ。

兵士 たいへんです 王子さま!! モンスターが 急に増えてきました。





フラッド フッフッフ 野蛮人どもめ・・・ われわれを 怒らせると どうなるか 思い知るがいい。

The Legends of Lune

~時空の彼方~

ブラザー工業 PC-9801VM/UVシリーズ パッケージ版 9,800円(税別) TAKERU版 7.800円(税込み)

待望のパソコン版『リューヌ伝説』が発売になってすで にひと月あまり、攻略は進んでいるかい? 今月は、先 月号の特別別冊のあとを受けて、いよいよ「時空の彼方」 というサブタイトルの意味が明かされる、後半部分へ突 入だ。さあシートベルトを締めて! (ゴンザレス田中)

大地の秘宝が壊れてい たなんて、これはもう 過去に戻るしかない!

ジル・リニファ死ん でヒントを残す……

さて、きみはどこまで進んだ? えっ、まだ買ってない!? いるん だね、そんな人も。POPCOMが読 者と一体化して作ったこのゲーム をまだ買ってないなんて薄情な人

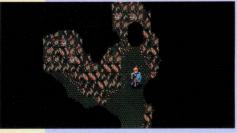
が……。なにっ、98を持ってない からだって? ドンッ(机を叩く 音)、ならハードも買いなさいハー ドもっ! ……おいおい無茶をい っちゃだめだよゴンザレスちゃん (と鎌田氏がなだめる)。

ハアッハアッ(まだ興奮してい る田中)、さて今月は特別別冊のお さらいから始めようか。



時間と空間が引き裂かれ、 過去と現在と未来をつなぐ 道がここに生まれた!





線を一次元、面を二次元、 立体を三次元とすると、四 次元空間では縦横高さの3 つの方向に時間という第4 の方向が加わることになる。 すなわち、四次元空間では、 われわれの三次元空間で前 後左右上下に移動するよう に、時間の中を自由に移動 できるようになるのだ。

時空の門とは、魔法で開 けた四次元空間に通じる穴 のことである。この門を抜 ければ、過去や未来に自由 に旅をすることができる。 ただし三次元生物がこの門 を使うと、ものすごいスト レスを受けるので、注意が 必要なのだ。



第3の秘宝〈大地の恵みの壺〉が収められている寺院。

守護魔神2体を手に入 れたら、お次は第3の守 護魔神。でも前に聞いた ときメビウスは、自分で 捜し出せなんてケチくさ いことをいっていたよな。 怪しい場所は……うむ、 まだ大きなイベントの起 こっていない場所が2つ ほどある。そう、ウルチ の村方面とハビルの町の

東にある寺院だ。 そうと決まれば話は簡単。早速 両方の場所に足を運んでみる。と ころがだ。それなりの情報は手に 入るが、第3の秘宝に直接つなが る手がかりは全く得られない。こ んなとき頼りになるのがメビウス さんとマーラムーラ婆さんだよな。

婆さんの店に入ると、意外や意 外、あのジル・リニファ君がいた。 なんか顔色が悪いなコイツ。あっ、 ひどい怪我をしているぞ。なにっ? なんかいってる。そうか、やっぱ

とりあえず婆さんの顔をおがみに

行くか。



マーラムーラ婆さんの店。いつもお世話になってます。

りハビルの東にある地下寺院に第 3の秘宝があるのか。リニファは 死んじゃったけど、これで君は地 下寺院へ入っていけるわけだ。と ころがである。寺院は廃墟になり 一の、第3の秘宝は壊れちまい一 ので、ああ困った。途方にくれる 君。これじゃ先へ進めない!

ここで、メビウスさんにお伺い を立てると、「壊れていない第3の 秘宝がどこかにあると思うかね? そう、過去、過去の世界じゃよ」 なるほど、それで「時空の彼方」 なわけネ……。

過去へ行かなくちゃダメだって知ってたんなら、もっと早く教えてほしかったのにィ。



に戻るかは、おまえが自分で捜し出すべきことだ、わ

時空の門を発見し 過去の世界へGO/

過去へ行けっていったって、ど うやってサ? ふむ、残っている 場所はチコア村のほうだけだわな。 マーラムーラ婆さんに確かめてみ ると、ピンポーン! チコア村の 先のアタラ山地に《時空の門》ら しいものがあるという。

ところでサ、ここいらへんで行 動するとき、当然仲間を連れてい るよな? もし……もしもだよ、 単独行動をとっているなら、その 考えは改めたほうがいい。すぐに シルカかサマカジの酒場で仲間を 紹介してもらうことだ。自分と違

小さいのに建物が多いウルチの村だ。情報は……あまり聞けない。

う職業の仲間を連れて ると、「仲間との会話」 で情報を聞くにしても、 モンスターとの戦闘に しても、すっごく役に 立つゾ。

とにかく仲間と一緒 にチコアの村へ。ここ で情報を聞いてから、 さらに南へ向かうと、

いよいよアタラ山脈だ。ときおり イノシシみたいなモンスターがド ドッと襲ってくるが、こいつが結 構強いので気をつけよう。よく見 て動きの特徴をつかみ、地形の特 徴をうまく利用して、経験値稼ぎ に励もうぜ。

アタラ山地を一路南へ下って行

くと、全部で3つの 洞窟が口を開けてい る。そのうち2つは つながっていて、狭 くて戦いにくいので、 経験値稼ぎの役にも 立たないぞ。とっと と第3の洞窟へ行こ

この洞窟、奥まで 行くとなにやら結界 が張られている。怪 しいぞ、と思う間も なく出てくるのが、 オネーギンだ。彼は 君の言葉を聞くとす ぐに《時空の門》に 案内してくれる。た だし、過去へ送れる のは1人だけだそう だけど。

おっと、ここでた めらったりすんな! 今まで苦労してきた のはなんのためだっ たんだ? いいから、

さあ《時空の門》 に飛び込め! 大 丈夫だから。てな わけで、君は《時 空の門》に飛び込 む。すると、ここ でディスクの入れ 替えだ。過去の世 界はシナリオディ

ゲームの達人

スクの2に収まっているらしいの

さて、《時空の門》を抜けて出た ところは、やっぱり洞窟の中。外 に出て、東に向かって歩いていく と町がある。名前はエルカインだ そうだ。ただしこの町の連中、何 を聞いてもまともに答えてくれな い。1人だけ情報を教えてくれる のが、酒場にいる飲んだくれ。こ いつに情報を聞いとかないと、イ ベントが起こらないぞ。

おっと、もう1つ重要なことが あった。町を出て南に行き、東南 の方角にあるガ=ルドアの城を見 物に行っておこう。とにかく一度

は門番に会 っておかな いと、やっ ぱり次のイ ベントが起 こってくれ ないことに なる。要注 意だ。



こうしている間にも、《白い牙》は人間世界を征服しようとしている。妹も大事だが、世界が征服されては元も子もない。

これがエルカインの町の飲んだくれだ。ちゃんと話を聞いてやってね。

である。

このゲームにはおもしろいキャ

愛すべきへこなヤツ

ラクターが大勢登場するけど、中 でもいちばんユニークなのが、こ のジル・リニファくんじゃないだ ポドの町で仲間にすると、いき

なり舟賃を払ってくれたり、メビ ウスに《白い牙》を倒せと命じら れて感激したり。ポドに戻ると勝 手に行方をくらましたあげく、あ ちこちに伝言を残していく

そのあげく、マーラムーラ婆さ んの店で、君と再会したのもつか の間、死んでしまうなんて……あ

おれも忍び込んだんだが、つ、

強いモンスターかいて・・・。 まずサマカジの南、ハビルの町

。 この東に寺院跡があるんだ・・



アタラ山中の洞窟。この2つがつながっているんだけど……。

《時空の門》を抜けて、過去の世界へ出てきた……ううっ、コワイ。



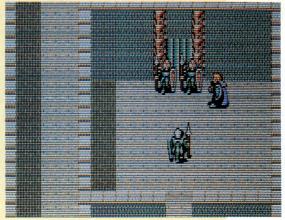
エルカインの町で新しい装備が買える。えっ、金がたりないって?



とは限らないから、注意が必要だ。すべてが大きなイラストで登場する 。とにかくどれがキーパースンか場合、会うタイミングも問題になに、何度も会わねばならない人物に、メビウスやマーラムーラのよ 会って話をしない いる。 彼らの







ルドア城内部の宝物庫前。ここへ来るまでが大変だったのだ。



なにしろ最初に来たときは、こんなふうに冷たくあしらわれちまった。

まあ、いきなり仲間になれとい

造の被章を手に入れた。

仲間の印だ▽

伝説の英雄たちと出 会い気合いが入る人

エルカインでは冷たくされるわ、 城には入れてもらえないわ……な んてところだ、この過去の世界は。 いやいや、嘆くことはない。エル カインの東にある草原に行ってみ よう。ちゃんとキーパースンに会 っていれば、バシッバシッという 音が聞こえてくるはずだ。

そこでは1人の男がドラゴン2 匹を相手に戦いの真っ最中。黙っ て見てたって何も起きないよ。君

伝説の勇者に見込まれては、ちょっと嫌とはいえないよな。

こが過去のアタラ山地だ。登ってみたが、なんにもなかったぞ

こうやって、アルダスから〈破竜の紋章〉をもらえば、城に入れるわけ。

<mark>の敵はド</mark>ラゴン。その敵と戦って る人は味方のはずだ。早速手を貸 してあげよう。君が少なくとも1 匹を倒すと、男が近づいてくる。 この男こそ伝説の大魔法使いアル

> ダスなのだ。アルダ スは礼をいい、君に

ルドアに会えない。 とりあえず城内をう ろうろしてみよう。 宝物庫があって、2 話を聞いていると、

〈破竜の紋章〉をくれ る。これがルドア城 に入るカギだったの ナニ さて首尾よくルド ア城に入ったのはい いが、簡単にはガ=

人の兵士が見張りに 立っている。彼らの もう1人の兵士がや

酒場も店もある。 ナバルカ山地に入るなら、 大がルカー地に入るなら、 大きっかいいせ

たなたがPOPCOMか。

バラクラバの町だ

ってきて……お っといきなりド ラゴンに変身し た。そういえば ドラゴンは人間 に変身するって いってたな。

こいつをチョ チョイとやっつ けると、駆けつ

けてきたのがあのアルダスだ。早 速王様のところへと案内してくれ る。ついに鬼神王ガ=ルドアと対 面するときがきた。聞けばガール ドアとアルダスは、3つの宝玉の ひとつガルーディナの玉を探しに 行くところだとか。一緒に探しに 行ってもらえないかと誘われる。 ここで断る人はいないと思うけど、 断ったら話が先へ進まないからね。

さて、仲よし3人組となったと ころで、ゴルダット街道を南へ進 む。君の、そしてガ=ルドアたち の目的地は、ナバルカ山地の地下 神殿だ。このあたり、時代が違え ば道のつながり方も違うので、注 意が必要だ。まあ、面倒がらずに アルダスたちとの会話を使えば、

迷うことはないけどね。

ところでゴルダット街 道からは東西に枝道が延 びている。西に行けばツ アレル山地、東に行けば アタラ山地といったぐあ いだ。となれば、そっち をちょっと見てみたいと いうのが人情。とりあえ ず足を延ばしてみる人も 多いだろう。でも、どっ

ちへ行っても行き止まりだ。まあ マジトロン神殿や《白い牙》の城 を見物したいというんなら、寄り 道してもいいけどね。死ぬかもし れないよ。

ゴルダット街道で 経験値を稼げ

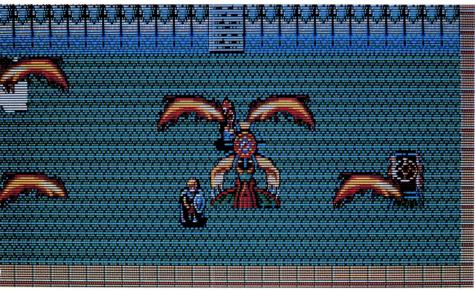
経験値稼ぎにベストな場所は数多 い。現代の世界なら、メビウスの島 とかシルカの南と西の草原、アタラ 山地の山間の道なんかがベストポイ ントだ。

しかし、なんといってもこのゴル ダット街道が最高だと田中は思う。 ガ=ルドアとア<mark>ルダスを</mark>連れて3人 でいるところへ襲いかかるモンスタ ーども。たちまち起こる魔法戦。全 く、ハデの一語に尽きる。

とくに南の街道は、モンスターが じゃんじゃん出てくるので、バッチ リ経験値を稼げるぞ。君が魔法使い か盗賊なら、ぐるぐる逃げ回りなが ら魔法を放て。君が戦士なら、ガ= ルドアとアルダスをうまく盾に使っ て、彼らの陰からバシバシとモンス ターをぶっ叩こう。ここで十分レベ ルを上げておかないと、あとで泣き を見ることになるので、張り切って バシバシやってもらいたい。



襲いくる敵、飛び交う魔法。おそらく全編 を通じていちばん派手な戦いだろう。



真ん中にいるのが〈大地の魔神〉。その周囲で鳥の羽根のように見えているのが、地面から吹き出した炎だ。

ついに第3の魔神を 我がしもべにする

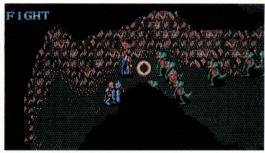
ゴルダット街道をひたすら南に 行くと、バラクラバの町に到着す る。めざすナバルカ山地はすぐそ こだ。この町では役に立つ品物や 情報がしこたま手に入る。

ここでたっぷり休養したら、いよいよ地下神殿につながる洞窟へ。このときパーティーアタック・モードになっていなければ、モンスター1匹だけが奥に向かう入り口を塞いでいるはずだ。しかし、もしパーティーアタック・モードになっていると、アルダスが奥にいるモンスターにいきなり魔法攻撃を仕掛けるので面倒なことになる。

じつはこのモンスター、倒すとた ちまち2つに分裂し、どんどん数 が増えていくという、とんでもな いモンスターなのだから!

はっきりいって、こいつは剣や 魔法では倒せない。ほら、「塩は役 に立つもんだ」って話をどこかで 聞いたよな。その塩に弱いモンス ターとは、コイツのことなのだよ。 で、塩しおシオっ/ 塩はどこだ あ? おっと、焦るんじゃない。 塩のことを教えてくれた人物に、 もう一度話しかければ、喜んアタック・モードをはずしてから洞窟 に入って、モンスターに塩をぶっ かけてみよう。シュンシューッ、ほら溶けちゃった。

ザマアミロで洞窟を奥へ奥へ。



こいつと戦ってはだめ。戦えば戦うほど数が増えていくぞ。



石版に書かれた文字の謎を解けば、道が開けるはずだ。

着いたところはどこか見覚えのある……そう、例の地下神殿だ。壁にかかった妙な石版の前に行くと、どれも重要なヒントばかりだ。ただし、1枚だけは読めない(怪しいな、こいつ)。おっと今は石版を読んでいる場合じゃないっ。進め、さらに奥へっ!

あった! あったよ、〈 地の恵みの魔 が。これを が。これを たと、〈大 大地現ま でのする。 を神〉が相手 では、さすがのガ=ルドアたちもさほど頼りにはならない。魔神の動きをよく観察し、スキを見て体力を回復しながら、頑張って倒そう。こいつを倒せば、君は3体の魔神をすべてしもべにしたことになる……さあ、来月はいよいよ《白い牙》との対決だぞ。

過去における君の使命は終わったが、ガ=ルドアたちはこれからガルーディナの玉を探さねばならない。まさか彼らを見捨てたりしないよな。



マファーに注用っ / マラクター、そしてコマンド。でも、こういで表がゲームを奥の深いものにしているのにしているのにしているのにしているのにしているのにしているのに

何度も書いたことだけど、「仲間との会話」コマンド、ちゃんと使ってくれてますか? 体験版では一部しか入っていなかった会話データが、製品版ではバッチリたくさん入っているんだよ。この会話、はっきりいってお役に立ちますです。はい。次の行動計画を立てかねたとき、方向オンチでどっちが回をやってるのかわかんなくなったときいったとますだ。プレイ中は戦闘だイベントだと忙



しいので、ついつい「伸問との会話」 コマンドのことを忘れがもだけど、な にしろ読者キャラクターのおしゃべり が聞けるコマンドなんだから、ぜひ大 切にしてもらいたい。

次に、ところどころに放置されている宝箱。つい見逃しがちだけど、お忘れなく。結構役に立つ品物が置かれているよ。神殿の中とか、盗賊のいる森の中なんかは要注意だ。いちばん強い鎧と剣(メビウスの、って名前のついたやつ)は、店では売っていないんだぜ、知ってたかな?

最後に、右下の写真の少年イリアスくん。彼のこと、もう知ってた? そう彼はポドの町の海岸近くにある家の屋根に登って、朝から晩まで冒険に出る日を夢見ているんだ。いつか彼も大人になって、ぼくらと一緒に冒険に出かけるんだろうね……。



SWORD DANCER

TGL PC-9801VM/UVシリーズ 9.800円(税別)

"ソードダンサー"とは、舞うような剣さばきと人間とは思えな い体術で戦う者たちのこと。君は彼らをうまく操作できるよう になったかな? 先月号のラストで出てきた忍者も強敵だった けど、今回はもっとすごい奴が……。(バキュラみなみ)

徐々に明かされる秘密の 数々。ジュオーとは? そ してセツナと宝石はどこに



このジゼルという女の子が捕まっていたのだ。



トゥーラで行われている武闘会に参加するはめに。

テッタの口から衝撃 の事実が語られる!/

さて、先月号では忍者との決戦 で終わっていた。もちろん忍者は 倒せたよね。こんなところで負け ていては、先が思いやられるぞ。

ジュオーの手下のうち、1人は 逃げてしまった。そいつを追う前 に女の子を助けよう。女の子の名 前はジゼル。忍者たちは彼女が近 くを歩いていたので、秘密を聞か

れたと勘違いしたらしい。ジゼル にとってはとんだ災難だ。彼女は このあたりはぶっそうだからとい って、仲間に加わるぞ。リーダー を交代することによって、彼女で 戦うこともできる。ジゼルの技に ついては、あとのコラムを見てね。

さらにここではテッタがジュオ ーについて衝撃の事実を語ってく れる。なんとジュオーは以前反乱 を起こしたソードダンサー。竜の

> 巫女の予知能力を使っ て、世界を征服すると いう野望を持っている そうだ。ヒエンたちは セツナを救い出し、奴 の野望を打ち砕かなけ ればならない。

またジゼルの話によ ると、ジュオーの手下 たちは宝石を集めてい たらしい。忍者の懐か

ら出てきた宝石に触る と突然、みんなの頭の 中に何かが語りかけて きた。この世の平和を 守るため、残りの宝石 を集めよと……。そし て宝石はセツナの守り 刀にぴったりとはまっ てしまった。このこと によってヒエンたちは、 セツナと宝石の両方を 探すことになったのだ。

ヒエンたちは北の街 トゥーラに向かってい くのだが、その途中で 先ほど逃げたジュオー の手下の赤忍者が待ち 構えている。ここでは リーダーをテッタに変 えておくと戦いが有利。 赤忍者は一度倒しても すぐさま大蛇に姿を変 えて襲いかかってくる。 巻きつきと体当たりが 大蛇の得意技。近づい

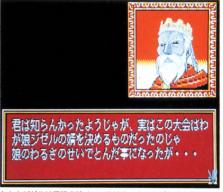
てきたときに「テッタダイナミッ ク」で投げてやれば簡単に勝てる のだ。

大蛇を倒すとその先はもうトゥ ーラの街。ここでジゼルとはお別れ。 街の人々はみんな闘技場に集ま っているらしい。ヒエンたちが闘

技場に入ると、 武闘大会の真っ 最中。そこでヒ エンは飛び入り 参加者として、 出場させられて しまう。1人目 と2人目の相手 に対しては、ジ



武闘会での強敵ドワーフ。大斧を振り回して、攻撃してくるぞ



なんとジゼルは王様の娘/ いやはや、おてんばな王女様だね。

ャンプして兜割りで攻めよう。3 人目のバークスに対しては、でき るだけ離れて、ヒエン落としで攻 撃しないと鉄球のエジキに。

3人倒して優勝したところに突 然ジゼルが乱入してきた! なぜ 彼女がこんなところに……。

城の中央にある噴水の中に、はしごを借りるためのアイテムがある。







森の東南で対峙する偽アルカードとヒエンたち。

アルカードに化けていた大猿は動きが素早いので注意。

またもやジゼルに危機が迫る!!

武闘会でジゼルに気絶させられたヒエンが目を覚ますと、そこは城の中。ここで王様と会うことができる。なんとジゼルは王女様で、この武闘大会は彼女の婿を決めるものだったのだ。大会で優勝したヒエンは、王様に気に入られてしまい城内から出られず、そのうえ宝石についても情報が得られない。さらにジゼルが紹介してくれた近衛隊長のアルカードなどは、ヒエンたちをスパイ扱いする始末。

ヒエンたちが途方に暮れて城内を歩いていると、教会で屋根裏の探索を頼まれる。探索に必要なはしごは、地下室にあるのだが、そこにいる女の人の探し物を見つけないと、はしごを借りられないぞ。

はしごを借りて屋根裏に 登るとアルカードの死体が!! 先ほどのアルカードは偽物 だったのだ。王様に報告す ると、アルカードはジゼルと一緒 に東の森へ出ていったあと。ジゼ ルを救うため、森へ急げ! 森に は通れないように見えてもじつは 通れる場所があるので要注意だ。

ジゼルを見つけて、アルカード を問いただすと、偽物は正体を現す。なんと奴に化けていたのは巨大な猿。 戦闘では、相手の素早い動きに翻弄されないようにしよう。

大猿を倒せば一件落着。王様から2つ目の宝石をもらえる。再び ジゼルが仲間に加わり、セツナを 探す旅は来月に続くのだった。

旅立ちの直前にジゼルがヒエンたちの仲間に加わるのだ。

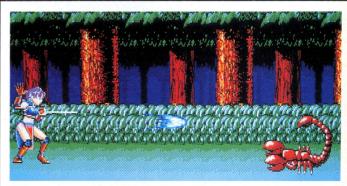


プロル 類はやめてよ かたっくるしいったらありゃしない 払わ一緒で行くわよ!



E 女ジゼルの 必殺技だ!

ばん高いところでBボタ キック」ジャンプのいち 臭ん中の写真。威力はバ げ」を繰り出す。それが 遠くにいるときに有効だ タンを押すと出る。敵が 左にレバーを入れ、次に が右にいるときは、 ルフィードショット」。 ゼルの技を紹介する。 戦闘シーンにある。今回 石に入れると同時にBボ 空中で敵の間合いに入 新たに仲間となったジ いちばん上の写真が「シ Aボタンで「空中投 なんといっても



ジゼルの持っている剣から打ち出される「シルフィードショット」。近づきたくない敵に有効。



ら地面に叩きつけるので、その威力は絶大。ジャンプした敵を強引に投げる「空中投げ」。相手を空中



かなかガードできない上空からの攻撃方法なのだ。冒通の飛び蹴りとはひと味違う「ジゼルキック」。相手

レッサーメルン

Lesser Mern

パンサーソフトウェア PC-9801VM/UVシリーズ 9,800円(税別)

滅び去った文明のうえに、新たにでき上がった世界"レッサーメルン"。この世界に平和をもたらすため、ウォール族族長アナミス討伐に旅立った、主人公タイル・ラサティ。彼の行く手に何が待ち受けているのか……。(ブル石丸)

アナミスの魔手からバスコ王国を救え!



ここが、リビナ山の北にあるバスコ王国だ。

バスコ王国は 序盤第 1 のポイント

セバ国王に謁見したときに、セバ国の宝剣を国王から授かり、セバを出発。しばらくは、この宝剣で戦うことになるが、宝剣とはいってもさほどいいものではない。徘徊する敵を倒し、お金をためてよりいい武器を仕入れることにしよう。武器はセバから見て、北方にあたる街 マナティイ の武器屋で仕入れることができる。

このゲーム最初のイベントは、

ス・パジ/。ここに向かい、ラトグ老師に会う。この遺跡内には、ウォールの手下が忍び込んでいるので、まずこいつらを退治しなければならない。遺跡2階の左の入り口から入っていくと、3階の秘密

の部屋に入る階段を見つけ出せる。 この部屋には、味方となってくるれ聖獣 "ティテュン" がいるのだ。このティテュンの召喚能力を得たら、すぐに召喚しておこう。 戦闘になった場合でも、有利に戦えるようになるからだ。

また、ペシーラットというモンスターにかみつかれると、毒が体に回りHPが下がっていく。解毒の効能がある *トウノスの実*をマナティイで、買い込んでおこう。

第1の聖獣の召喚能力を得たら、 次にリビナ山脈を越え、バスコ王 国へと向かう。その前に、ラウス・ パジの北西にある、森のような場所(ガロってみたくなるだろうが、ちょっと、我慢だ。今のレベルで入ると、し、で死んでしまりして死んでしまりででないとをクリアイテムない、リビナ越をでいない、リビナ越えので、リビナををでペンダントをし、言葉を話す人食い虎に

出会う。この虎の秘密

は、バスコに行けば解明する。再 びリビナに引き返し、この虎を倒 しバスコに帰り虎と化していた男 のフィアンセに会うと、妃宮の扉 の鍵をもらうことができる。

ここからが序盤の第1の山場だ。 ウォール族の女レナミアにうつ つを抜かしている国王に対する怨 みにより、鬼神と化した王妃と戦 い、その邪悪な心を解き放ち、か つ国王の目を覚まさせ(レナミア を倒す)なければならない。

しかし、妃宮や王宮で登場する 敵はこれまで出会ったヤツとは、 比べようもなく強い。できれば、 妃宮に入る前にタイルのレベルアップをするとともに、ディフェンス (シールドやフェイスガードなどを装備する) やオフェンス (より強力な武器を買う) の強化をしておきたい。

そのためには、バスコの北方に 広がる砂漠地帯に出て、敵と戦う。 ここの敵は妃宮の敵よりも強いが、 ヒール (HP回復の呪文)を有効に 使い時間をかけて戦えば勝てる。

バスコ(宿屋に泊まればすべて 回復)や、聖獣の復活地も近いの で安心して戦えるのだ。ただし、 セーブしておくことは忘れずに/







バスコ王を色気でたぶバスコ王を色気でたぶ



第3の聖獣探しに欠かせない アイテムがこれだ!

第2のポイントは デラの部落だ!!





"英知の耳飾り"をつけていないと、デラ族の言葉が理解できないのだ。

バスコ北方の砂漠地帯で、強い 敵と苦しみながら闘い、ゴールド をため (同時にレベルもアップす る)、武装強化してレナミアを倒す と、国王はつきものが落ちたよう に正気に戻る。ここでやらなけれ ばならないことは、王室にある宝 箱をすべて開ける。

宝箱の中には "英知の眼鏡" と "ファイアボム" (攻撃用呪文) など が入っている。これらを手に入れたら、妃宮を訪ねて姫に会うと"英知の首飾り"を手渡される。次に

向かうのは、バスコ北方の砂漠地帯にある *デラ″の部落だ。

ここに入るには、バスコの姫からもらった "英知の首飾り" が必要だ。なぜ "英知の首飾り" が必要かは、左の2枚の写真を見てもらえればわかると思う。

この部落にはかつてコンコンと わき出す泉があったのだが、突然 水がわき出なくなってしまった。 どうやら泉跡に立つ像に、何かを はめ込むらしいのだが……。

その謎はひとまず置いておいて、この部落内にある遺跡に入ってみることにしよう。この遺跡を見ると、地下に続いている階段が見えるが、そこに続く道の途中が行き





デラの部落で入手するアイテムで、この左の写真の2つは重要だ。上がデラのゴミ捨て場に落ちている "編めのうの玉"。遺跡地下で見つける"水魚のマスク"だ。"編めのうの玉"は、"水魚のマスク"がある部屋に通じる扉の鍵なのである。"水魚のマスク"は、ガロ・アノイの遺跡の湖の中に入るために必要なアイテムだ。この湖には、第3の聖獣と、デラの部落のかれた泉をもとどおりにするあるものを、手に入れることができるのだ/



遺跡イル・メリスを守るシード

止まりになっている。

何か仕掛けがあるに違いない。その仕掛けとは……。

石棺が5つ並んでる部屋がある。

このうちのひとつが、 列を乱すかのように置いてある。おそらくこの石棺をどうにかすればいいのだろう。ヒントは"英知の眼鏡"だ。ところで、遺跡の地下は真っ暗。自分の足 元しかわからない。そこで、バス コでタイマツを何本かあらかじめ 仕入れておこう。

この地下では *水魚のマスク*を手に入れることができる。これに関しては上に書いておいた。ま

た、第2の聖獣 "リセエブ" を見つけ出すことができる。この聖獣の召喚能力を得たらば、すぐに召喚しておこう。

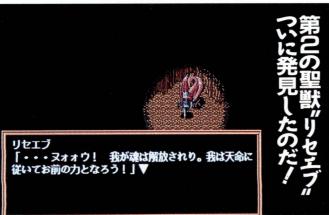
地下から地上に出ると、この遺跡を守っている敵シードに出会う。 こいつを倒すと、カールという人物に会うことができるのだ。

TO BE CONTINUED



カールはガロ・アノイの遺跡に行けといわれる。





ここが味方の"聖獣"の復活地だ!



要は、ルとともに関う 真右上の場所とで、石柱に触れると復 て、石柱に触れると復 て、石柱に触れると復 て、石柱に触れると復 でも、 を を がっていくように、下がっ できる のだ。 また、タイルが経験 値を積むとレベルが上 がっていくる。 で 聖獣のHPに関して は、あとで見つける聖 数の方が、HPが高く なっている。つまりこで回 は、あとで見つける聖 もりもリセエブの方が、 HPが高いと よりもリセエブの方が、 よりもりせエブの方が、 よりもりできる。 で たっただし、 いうわけだ。ただし、 いっればーからのスタ

ふしぎの海のナディア

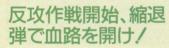
THE SECRET OF BLUE WATER

ガイナックス PC-9801VM/UVシリーズ 14,800円(税別)

物語もそろそろ佳境にさしかかってきた。今月は、序盤にいきなりいなくなったナディアといよいよ再会する。主人公なのに影が薄かったよな(笑)。それじゃ、いくゼィ!!(こぉたん)

ネオ・アトランティスの 海底基地を破壊せよ!





戦列に復帰したネモ船長の命令一閃、ノーチラス号は溶岩の噴出する海底の亀裂に向かって下降を開始した。僕の考えが正しければ、これで……!

「バベルの光、発射確認。直撃コースです!」「かまわん、このまま 突き進め!」

無数のバベルの塔から発射され た光の束が迫る! が、その光が ふいにゆがみ、ノーチラス号から それていった。不思議そうなみんなに、ネモ船長が答える。「光学歪曲だ。海底火山の影響で水温差が生じ、光学兵器であるバベルの光も誤差を起こしたわけだ。だが、いずれば奴らも誤差修正を行ってくるだろう」

地中探査の結果、海底基地の地下には巨大な空洞があることが判明した。 血路を開くべく、そこに

縮退弾を発射/ 基地近くの岩盤 に突破口を開く ことに成功。い よいよ決戦だ/



目もくらむばかりの閃光。これが縮退弾の威力なのか!?

僕は敵基地に乗り込み、バベルの森の制御装置を破壊する工作隊に志願した。ナディアを救い出すにはこれしかない! 初めは反対していたみんなも、僕の決心が変わらないことがわかるとそれ以上引き止めようとはしなかった。

僕と一緒に行くことになったのはサンソンとハンソン。グラタンで基地に乗り込もうというわけだ。 格納庫にはフェイトさんと科学 部長さんが待っていた。そして、パワーアップしたグラタンも。ハ ンソンはグラタンを勝手に改造さ れたことを怒っていたけど、今は 感謝しなきゃ。ドリルはスペース チタニウム製、前輪スイングアームにはスパイク、耐圧構造の二重 隔壁に酸素供給機。これでグラタンの能力は以前の数倍に跳ね上がっているはずですよ、と科学部長さんは保証してくれた。だけど、この改造のため、2人しか乗ることができなくなってしまったんだ。意外なところで選択を迫られた僕は、結局サンソンに来てもらうことにした。準備は整った、いよいよガーゴイルの基地に乗り込むぞく

準備完了、いよいよ敵基地に乗り込むぞ。ナディア、今助けに行くからね。







サンソンの飛び蹴り一閃 / 人間タンクは、あっという間に破壊された。

サンソン大暴れ*!* そしてナディアと…

基地の中は通路が縦横無尽に走っていて、かなり複雑な構造になっていた。いくらグラタンで走り回っても、制御室らしいところは見つからない。時間ばかりが無情に過ぎていく。早くしないとノーチラス号が……いや、それ以前に中のみんながもたない!

水槽の中からのぞく目。これは……生体兵器だ//



疾走するグラタンは、やがて作業中の区画に入った。だけど、制御装置はこのあたりでもなさそうだ。早く次のエリアへ、そう思ったとき、サンソンが外に飛び出した。そして、作業中の人間タンクに向かっていく。いくらなんでも無謀だよ!だけど、僕の見る前で人間タンクを次々に粉砕。そして、サンソンは中の兵を引きずり出し制御装置の場所を聞き出してしまった。よし、制御室へ急ごう!

制御装置に高性能 爆薬をセット。マジックハンドの操作に 慣れなくて苦労した けど、作業は無事に 完了した。早くここ を離れよう。

爆破の時刻が迫る。 3・2・1……爆風 がグラタンを襲う! ―チラスも助かるぞ! 置だ。ここを破壊すればノ これがバベルの森の制御装

ームの達人



僕たちは広い空間に放り出されることでかろうじて助かった。それにしても、ここはいったい……?

そこは、どうやら港のようだった。おそらく、ここがこの基地の中心部なんだろう。僕たちはグラタンから降りてあたりを調べてみ

そこへ、聞き覚えのある声が。 「ようこそ、ノーチラス号の諸君」 ガーゴイルだ/

「ナディアはど

ることにした。

こだ! ナディ アを返せ!」 「もちろんお返 ししよう。約束 だからね」ガー ゴイルが指を鳴 らすと、床の一部が開いた。その中からゆっくりと姿を現したのは、見間違うこともない。胸に輝くブルーウォーター、本物のナディアだった! 僕の胸に飛び込んできたナディア。しかし、僕たちはこの基地から脱出できるのだろうか?

ついにナディアと念願の再会。ファンの皆さん、お待たせしました。

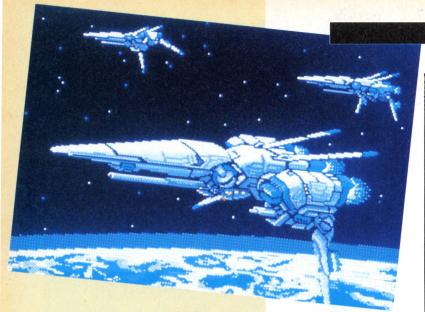


は自分の手で探してほしいし、 めて行った場所ではいろいろな 相棒(サンソンでもハンソンで ものを注意して「見る」 をつけないといけないのは、 ってしまうよ。 わかるとおり構造はじつに単純 気がするけど、マップを見れば り回っていると結構広いような いでおいた。せめて場所ぐらい たどり着けない。 漫然と走っていても目的地には ところをグルグル回るだけにな ただ、気づかないでいると同じ ソームの楽しみを奪うのも嫌だ をつけないといけないのは、初基地内部の探索に当たって気 この海底基地、 マップには制御区画は書かな とよく「話す」こと。 グラタンで走 のと、



ずか。ファイト!動のエンディングまでほぽ一本道だ。感動のエンディングまでほぽ一本道だ。感しね。ここをクリアすればエン

密基地。その内部構造をご紹介しよう。 バミューダ海域の海底に広がるガーゴイルの秘海底 ほんがるガーゴイルの おりょう かんが ガー・ゴイルの



シナリオークリア目前 邪魔な奴とは同盟だ!

研究開発と外交は 使いよう?

初めに、前回、よくわからない ままに書いてしまった"研究開発" だけど、どうやらミサイルの研究 さえ地道に続けていけば、ほとん ど問題ないみたいだ。というのも、 いちばん使えるのがミサイルで、 戦闘機や揚陸艦なんてのはほとん ど出番がない(たんに使い方が下 手なだけ、という噂もあるが…

…)。ビームやシールドの威力を上 げるためには船のボディー(フレー ム)の研究が必要だし、大きなボデ ィーを効率よく使うためにはエン ジンの研究もおろそかにはできな い。だけど、戦闘でいちばん有効 なのは絶対ミサイル!だから、 余力が生まれてくるまではミサイ ルの開発に集中したほうがいいと 思う。ただ、研究開発の成果は次 のシナリオにも持ち越されるから、 使うかどうかわからない揚陸艦な んかでも、いちおう開発を進めて

レジオナル・

REGIONAL POWER []

コスモスコンピューター PC-9801VM/UVシリーズ 9 800円(税別)

ストーリー性重視のSLGもいいけど、『レジパワ!!』 みたいな戦略性を重視したゲームも捨て難い。戦略性 といえば、外交がなかなかいい。好みもあるけど、楽 したい人用かもしれない。(火星人キン太)



ミサイルを中心に研究開発を進めよう。余裕ができてきた頃からボディー、エンジンの順で進め、揚 陸艦は最後でいい。新艦設計用も含めて、研究所の数は開発しているもの+1は作っておきたい。

おく価値はある……かもしれない。

もうひとつの方針として、この シナリオのクリアのために、ラウ

同盟条約締結ま での長い道のり

まずは他国 状況の確認

COUNTRIES	9 × 6	N-ra4	同本	
△ 国 名	星光	監隊	国交	
独立国	0			
トラン共和国	20	10	自国	
アリオス国	1	0	敵国	険悪
ラウィク国ルーガ公国	3	0	敵国	無関心
ルーガ公国	壊滅			
不明	5	0		
未探査	8			

外交相手との関係はいいにこしたことはない。もし、 あまりにも悪いようなら相手を変えてしまおう。

同盟関係を成立させるまでは、結 構大変だ。まず、資金を十分に確保 していることが絶対条件/ 仮に、 相手がこっちの要求に乗ってきても、 たいていはお金を要求される。その ときに資金が底をついていたりした

ひたすら 懐柔



何といっても懐柔は大事だ。交渉は懐 柔から始まると考えよう。

ら、結局は失敗、ということになる。 もちろん、外交官には能力の高いシ ド・プシェイクなどをあて、それぞ れの交渉を始める前に、念入りに懐 柔しておく。通信外交で同盟を結ぶ

同盟成立へ

ことも十分可能だ。



ィク国とは同盟を結んでしまおう と思う。マニュアルにもあるとお り、国交には不可侵条約、通商条 約、同盟、それと純然たる敵国の 4つの段階があって、同盟にまで こぎつけられれば、相手を滅ぼす ことなくそのマップに勝利できる。 といっても、たぶん読者の中には、 そんな方法でシナリオをクリアし ても、「それは邪道だ」と思う人が いるかもしれない。だけど、ここ はそんな狭っ苦しく考えないで、 用意されてるコマンドを最大限に 使い、楽して勝っていく方法もた まにはいい、ぐらいに思ってほし い。それから、外交はあくまでも 通信で行う。それほど艦隊での外 交をやり込んだわけじゃないから よくわからないけど、感じでは通 信と大差があるとは思えない。ム ダな艦隊編成を避けるうえでも、 通信での外交をおすすめしておこ

う。

のシナリオに引き

継がれていくもの のひとつ。



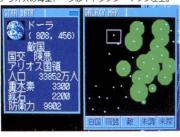
れで後背に敵を受けることもなくなるはずだ。

ルーガ公国を滅ぼし アリオス国を襲う

まず最初にトラン共和国(プレ イヤー) が対決しなければならな いのは、ギャラクシーマップの右 上に母星を持つルーガ公国だ。じ つをいうと、資源豊富なデスアテ ィオンを序盤で押さえたために、 必然的にこういう展開になってし まう。後説になってしまうけど、 なぜ同盟を結ぶのがラウィクなの かというのも理由はここにある。 デスアティオンの支配を確立する ためには、ルーガとの接触はさけ ようがないし、接触による戦闘で、 国交はどんどん悪化していってし まう。で、もしルーガと同盟交渉 をしようとするなら、ラウィクよ りはるかに大きな労力を費やさな ければならないというわけ。あえ て面倒なほうと同盟を結ぼうとす るのは、"楽して勝つ"という方針 に反するから、今回はパス。

ルーガ公国との戦いは、開発さ え順調にいっていれば、それほど 苦労せずに乗り切れると思う。も ちろん戦いに臨んでは、各艦隊と も積めるだけのミサイルを積んで おくこと。それから、星系の揚陸

アリオスの母星ドーラはギャラクシーマップ左上。



占領は初めから諦 めたほうがいいだ ろう。艦砲射撃で はプレイヤーが攻 司令官の経験も次 撃目標を設定する ことはできないの で、軍事施設、民 間施設の区別なく まんべんなく攻撃 してしまう。民間 施設だけを残そう としても、軍事施 設のほうが耐久力

が高いので、たいてい揚陸艦を使 う前に民間施設も "全破壊"にな ってしまう。ルーガを滅ぼしたあ とは、あり余る戦力でアリオスに 向かえば、わりとあっさり勝利を 収められるはずだ。

で、これでマップクリアラウィクとは同盟してい



名前	攻撃	占領	防御	運営	外交	経験
<u></u> レマルク・ブラームズ	28	59	52	27	31	4468
		STATE OF TAXABLE PARTY.	5	- 11	100	5471
	31	24	23	42	8	6187
■ ノバハーデル・トライデン	81		91	64	15	4648
▼ マヤ・アーネス・ナリタ	26		53	35	19	3320
	38	37	39	20	15	2710
■ メイ・アイノン	40		29	35	5	2963
▼ ワーズ・アクミラン			25	16	17	2353
🚾 ステラ・フィルフィード	31		32	37	6	2228
▼ シンディー・バームル	41	36	23	17	5	2404
🌁 エルザ・アデナウアー	22	20	8	19	42	964
■ トレーシー・アレン	32	33	4	27	0	418
	20	24	10	10	7	174
■ キム・コラン	10	1	24	26	9	68
🏧 ブリティア・バルザック	8	15	6	26	67	720

十分に資金を 確保できるよう になったら星 系の専門化 を始めよう./

序盤はバランス 中心で開発を進め るべきだが、中盤 以降は機能優先で 開発していきたい。 そのための例をこ こで紹介しよう。 1.ミサイル生産

戦闘を制するミ サイルの生産は、 わりと鉱石の採れ る地球型惑星で集 中的に作ろう。 2. 資金確保

鉱石の産出が少 ない地球型惑星は、 資金確保のために 人口を増やそう。 ここには転移装置 すら不要だ。 3. 艦船の製造

鉱石が大量に採 れる火星型惑星が ベスト/ 武器工 場も併設しておけ ば、新編成の艦隊 にミサイルを補給 する手間が省ける。 4.燃料生産

ソーンのような 木星型惑星は、慢 性的に不足する燃 料の補給基地にし てしまおう。



そこそこ採れれ ばミサイル生産





監船の生産もな らいたほうが便利





資源がないなら 資金確保に走る





こういう星は燃 料の補給基地に してしまおう





ミサイルが飛び交う戦場は、一瞬が勝負だ!

F-19ステルス・ファイター

F-19 STERLTH FIGHTER

マイクロプローズ PC-9801VM/UVシリーズ 12,800円(税別)

4 つの戦場を股にかけて、奮闘だ / とにかくこのゲーム は奥が深い。やり込めばやり込むだけ、満足感を与えてく れる。闘争本能に身を任せ、発射ボタンをひたすら押した。 今月は、ミッションごとに攻略法を紹介。(みんみん)

リビアミッション

ステルス機の威力を発揮して、ターゲットに密かに近づこう!

最も簡単な戦場のはずなんだけど、敵もさるものひっかくもの。 敵にエリートを選んでやってみると、どこからともなくミサイルが飛んできて、一瞬で終わってしまった。やはり、敵を初心者にしておくのにこしたことはないね。

リビアのミッションは、テロリストキャンプを破壊し、SAMミサイル基地を破壊するというよくあるパターンで始まった。みんみん少尉はさっそうとF-19に飛び乗ると早速敵地に向かう。

リビアまでは海上を飛行するんだから、山地を飛ぶミッションと違って、高度はかなり低くできるぞ。高度500メートルのあたりなら、まず敵のレーダーには引っかからないから、沿岸に近づくまでは自動操縦にできる。これぞステルス機の威力発揮ってもんだ。

問題は沿岸に いる敵のミサイ ル・ボート。海 上から突然発射 されるミサイル には気をつけよう。

ミサイル・ボートのレーダー網をうまくかいくぐって、リビア陸地に到達したら、すぐに発射準備する。先んずれば敵を制するだ。

リビアの対地ミッションの場合、 とくに迎撃する戦闘機が少ないから、ヒット・アンド・ゴーに徹して、余分な時間はかけないほうがいいんだ。ついほかのターゲットにも目が行きがちなんだけど、欲張ると痛い目にあうと思うよ。

ターゲットにありったけのミサイルをぶち込んで、すぐに脱出する。こういった戦法が通用するのがリビアのいいところなんだよ。



これこそはアメリカが誇る空母だ。しつこく追撃してきた敵の戦闘機も空母に近づくと尻尾を巻いて逃げ出してしまう。

ペルシャ湾ミッション

わかりづらいターゲットに要注意。燃料もぎりぎりだから、迷子は許されないぞ!

リビアと違ってイラン国内の地 形は結構複雑だったりする。山地 は同じような景色が続いて、そん な中にポツンとあるターゲットは、 一瞬の判断ミスで見失ってしまう。

とくに油田基地なんか海上に小さな突起が出ているだけなんだ。 これを的確に攻撃するなんて、至 難の技だぜ。だから、目標に近づいたら、十分に高度と速度を落と してターゲットを確認。それに、 自動操縦だと、全然違うターゲッ トを攻撃してしまうケースもある から、あくまで手動で迫る必要が ある。ただし、手動だと迷子にな る危険もあるよね。

そんなペルシャ湾で活用したいのがステルス機のデーターベース 装置だ。サブ画面でターゲットの 特徴を教えてくれるから、これは 使わない手はないぞ。

こんな厄介な地形では、一度失敗したターゲットへの再攻撃は、あっさり諦める潔さも戦略のひとつだな。敵の戦闘機もファントムやF-14など、結構強力だから意地になっていると、急にミサイルにドカンとやられてしまうかもしれないぞ。



200 - 234 - 205 - 200 - 100 -

左の写真は、リビアのテロリスト・キャンプだ。爆弾を浴びせ一瞬にして破壊

した。右側はイランの油田基地。視野に入るかどうかという小ささが特徴だ。

北欧ミッション

旧ソ連の虎の子艦隊登場。 必殺 リターン 攻撃で撃沈だ

北欧ミッションの代表格といえ ばやっぱり、ムルマンスクの北方 艦隊だ。古くはバルチック艦隊の 流れをくむ由緒正しい (?) 艦隊 がキミたちを待っている。

とはいっても、やはり旧ソ連領 に潜入するとなると、敵の戦闘機 が雲霞のごとく飛び立ってくる。 これをかいくぐるのが第一の難関 だな。ポイントはやはり、低空飛 行に尽きるぞ。山間を縫って、真 珠湾攻撃のごとく、海岸に迫りた いところだけど、自動操縦だとそ うはいかない。ここでは、自分の 腕を頼りに、手動で一気に行くし かない。頑張ろう。

それでも敵機に見つかった場合 はいよいよ空中戦の始まりだ。

200 4 SIDENINDER CUN 650 SO:EP:TI BHIT 左側は、北欧艦隊 WAYPOINT | DIST-201 KM 33 MIN. ETR |2:18:30 への奇襲攻撃。右 側は、AMRAA Mが敵機に命中だ。

数では全く勝負にならないんだ

から、当面の敵機を撃墜するだけ

でいいんだよ。地上攻撃のミッシ

ョンを優先しなきゃ、ポイントは

稼げないからね。正面から来る敵

は、やり過ごすと同時に旋回して

敵の側面目がけてミサイル発射と

いうのが、ここでのお料理パター

敵機をかたづけたら、次はいよ

いよ敵艦だ。陸地からのアタック

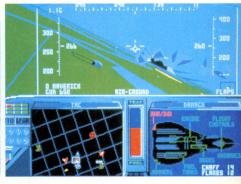
よりは、一度海上に出て、低空か

ら敵艦のどてっ腹にミサイルをご

ちそうしてやろう。

ン。素早いターンがコツだね。

RI



中央ヨーロッパミッション

三十六計逃げるにしかず/ 群がる敵を かいくぐり、地上のターゲットを攻撃だ

中央ヨーロッパといえばかつて の最前線。敵も最新鋭の兵器で武 装している超難関地域だ。

ここではもうアクション・ゲー ムのノリが必要だね。ためらって ると、まず生還できないぞ!

どんなミッションで も空中戦は避けて通れ ないから覚悟しなきゃ ならない。まずは、ゴ メンナサイって逃げる のが肝心だ。謝りなが らも攻撃は続行すると いう恐怖のぶりっこパ ターンが効果的だ。

その際に、活用した いのがポーズの奥義だ。 敵の戦闘機にバックを 取られたら、「時間よ止 まれ」とまずはポーズ。 ひと呼吸おいたら、天 地が逆になるほど一気 に急上昇してから敵の 後ろに回り込んで攻撃

それでも追撃してくる敵機には、 りで地上すれすれを飛行。敵は攻 ターゲットに向かうという卑怯さ

いったん急降下して撃墜されたふ 撃の手を緩めるから、おもむろに がウリの戦法も使ってみよう。

ミッションに成功した場合に出る画面。ポイントによって集ま ってくる人の数も違うぞ。げんきんなのは軍隊も同じ?





といい。 最短コースを見つけよう。 航路が表示されるから、 近づいたら、 方角を確認だ。ターゲット ッションの地図には自 燃料が少ないときは、 拡大してみる IEI に十字が地上のターゲットだの敵機は赤で表示される。赤 ね。 真ん中の灰色が自機。 高い敵機は黄色で、 、三ツション成功 同じ高度 されているぞ。敵のターゲッF-19にはデータベースも装備 トの確認にも使える優れモ目瞭然ってわけだ。ターゲ が表示されるから、 の鍵化 性能が

盛況の社長来日パーティーに潜入! それは、都内の某ホテルで華々しく行われた…



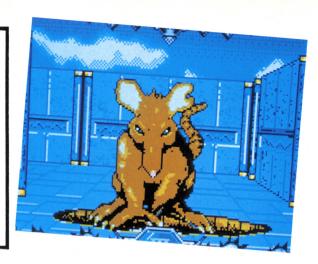
去る4月16日、『F-19』発 表会が行われた。会場には アメリカから来日したマイ クロプローズ社社長、ビル・ スティリー氏も現れた。パ イロットスーツの社長はカ ッコイイ/ 当日は「F-19」 ゲーム大会も行われ、編集 部からもきむちが参加した。 詳しいことは、P.194でね。

Might and Magic

Isles of Terra

スタークラフト PC-9801VM/UVシリーズ 12.800円(税別)

<mark>このゲームには特定の攻略手順は存在</mark>しない。プレイする人によって は経験するイベントに差が出てくるわけだ。最近の言葉でいうと、フ <mark>リーシナリオってやつだな。自分だけ</mark>の攻略ルートを探すのも楽しい と思うよ。(こぉたん)





最初のクエストは 街の守護者の救出だ

さあ、いよいよ最初のクエスト だ。コマンドアイコンから、現在 のクエストを表示させてみよう。 ファウンテンヘッドの街の守護者、 モルファスを救出するのが最初の クエストだ。だけど、その前にも うひとつだけやっておこう。街の ちょうど北側に、古びれた井戸が ある。じつはこの井戸、飲むと一 時的に防御力が上がる水をたたえ ている。これは飲み得って奴だ。

街の北東部にある柵、その向こ うには、あのムースラットの姿が <mark>見える。</mark>だけど、これを突破しな ければ地下への入り口にたどり着 けないぞ。覚悟を決めて柵に体当 たりしよう。中にいるのはムース <mark>ラットと</mark>バブルマン。こいつらを 倒すと、奥に地下への穴がある。 だけど、その脇に通路も見える。 先にそっちから見てみますか。

通路の奥は二股になっていて、 片方は倉庫と書かれている。中に 踏み込むと……どわぁ! ネズミ の巣窟だぁ!/ 装備やレベルによ ってはここで全滅することもある

ファウンテンヘッドの 『護神を救い出せ!

かもしれないか ら心してかかる ように。ここに ある宝箱からは、 高級な装備品や お金が手に入る。 ここで勝てない うちは地下に下 りてもつらいだ けだよ。



地下迷宮への入り口。地獄に通じる穴みたいでなんとなくブキミ。

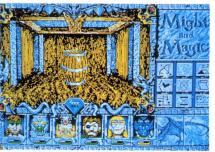
もう片方の通路の奥にはドクロ の賢者が住んでいる。彼は、祭壇 を完成させるために銀のドクロを 集めているのだそうだ。そして、 もしもドクロが5個集まったら持 ってきてほしいと頼まれる。これ もクエストに数えられるから、一 度に2つのクエストを抱えること になったわけだ。

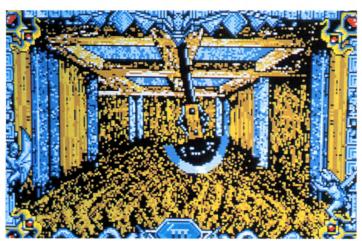
さて、ついに街の地下に下りる わけだけど、準備はいいかな?こ のときかかせないものがいくつか ある。まず、ロープとフック。一 度下りるごとに1本使うことにな

るから、数を絶やさないように心 がけておこう。それから明かり。 地下に下りると真っ暗だから、た いまつを用意するなり魔法を準備 するなりしておこう。さらに、食 料も用意しておくこと。パーティ 一のほとんどが昏睡状態になった としても、死んでさえいなければ 休息をとることで完全な状態に復 帰することができるからだ。食料 がたりないために全滅、なんてこ とじゃ泣くに泣けないからね。準 備は整ったかな? それじゃ、地 下探索を始めよう。









-の反射神経を養うため、

街の地下迷宮は 敵と罠がてんこ盛り

街の地下はちょっとした迷路に なっている。オートマッピングが あるから迷うことはないと思うけ ど、いきなり新しいキャラクター を作った人は地図作成や方向感覚 のスキルがなくて苦労するかもね。 そういう場合は、ウィザード・ア イの魔法をかけてもらっておけば (先月号参照) 少しは楽になるだろ う。

地下に下りて明かりをつけると、 いきなり目の前にコーモリがいる。 耐久力はそれほど高くないけど、 回避率が高いうえに毒を持ってい

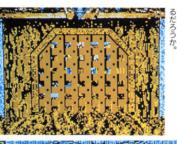
る厄介な相手だ。早め に決着をつけないと、 外に逃げ帰って寺院の お世話になることもあ るから油断は禁物だよ。

ふと角を曲がると、 何やら動くものが。敵 か!? いや、あれは… …振り子? そこにあ ったのは、先が刃物に なった振り子がゆっく りと揺れている姿だっ た。そうか、ここは虎 の穴だったのか……っ て、こんなこと書いて もわからないかな。昔 タイガーマスクってい うマンガがあってね… …あぁ、年がばれるな あ、まずいまずい。

まぁいいや。ここはダメージ覚 悟で突っ込むしかない。一度ダメ ージを受ければ立ち止まっても平 気だけど、その場で向きを変える ともう一度痛い思いをするから気 をつけること。一気に通り抜ける ようにしよう。

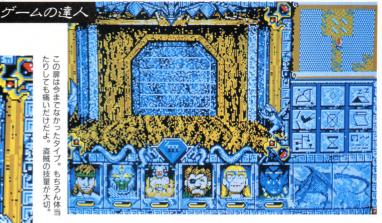
いくつかの柵を壊し、モンスタ ーと闘いながら先に進むうち、奇 妙な彫像に出会った。ここでは、 ゴールドを払うことでスキルを身 につけることができるんだ。中で も、泳ぎのスキルはパーティーの 全員が身につけてないと意味がな いし、これを覚えれば行動範囲が ぐっと広がるはず。必ず覚えるよ うにしよう。

さて、ここまで来る間に、いく









つかの樽を見かけたんじゃないか この中を調べると、装身具 や金貨にまじって銀のドクロが見. つかるはずだ。だけど、運が悪い と毒や爆発に巻き込まれてしまう。 調べる前にまずセーブ、ぐらいの 気持ちでいたほうがいいよ。ドク 口が5個そろったら、ドクロの賢者 に届けに行こう。金貨と経験値、

にりしても痛いだけだよ。

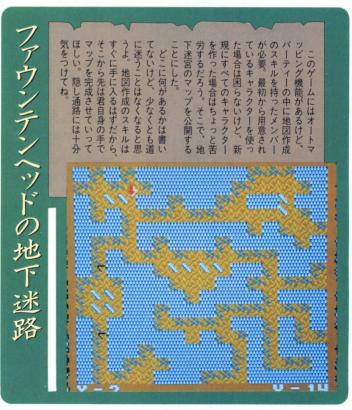
盗賊の技量が大切。

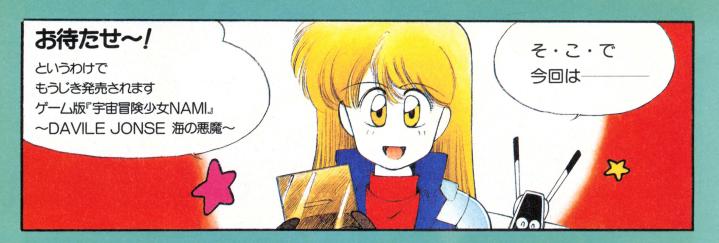
それに地下迷路の奥 に進むための合言葉 を教えてもらえるぞ。 そして、以後は1回 銀のドクロを届ける ごとに1000点の経験 値をくれる。持って いくドクロの数には 関係ないので、1つ ずつ持っていったほ

うがいいだろうね。

教えてもらった合言葉を頼りに 地下迷路を進むと、やがて地上へ のはしごが見つかった。それを登 ったところに待っていたのはネズ ミの王。こいつを倒せばモルファ スの封印は解かれ、町に平和が帰 ってくる。頑張れ!!





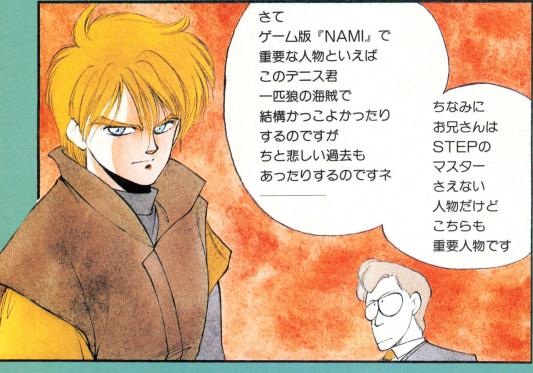




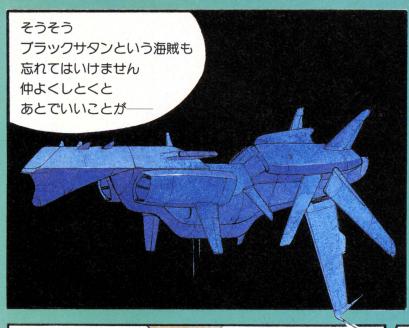
グーム版 宇宙冒険少女 またまたちょっと遅れてしまい ほんとごめんなさいね♥ でも、あと少しよ、我慢して! SPECIAL EDITION by.南



















それでは ゲームをPLAYした方 感想など ぜひ送ってくださいネ

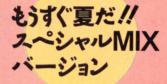


美沙沙大





かおり



このところ、課外スペシャル講義が多くて正統美ゼミのページが少ないのではないかという意見があった。そこまでいわれちゃ黙ってるワケにはいきません。今月はドトウの9ページ、新作ソフトの大連発だあ!!



りゃんりゃん ひる

前作では占い師「新宿の父」のもと で修行中だったけど、やっと独立して 「新宿の娘」として立派な占い師になっ ている よう師匠のパンツかくか沖濯

「新宿の娘」として立派な占い師になっている。もう師匠のパンツなんか洗濯しなくてもいいのだ。よかったね、りゃんりゃんちゃん。彼女の得意なのは、星占いでもタロットでも血液型でもない。なんと世界

彼女の侍意なのは、星占いでもタロットでも血液型でもない。なんと世界でただ | 人の「おっぱい占い」なのだ。 どんな占いをするのかは、ゲームをやってのお楽しみだけど、こんな占いが本当にあったら毎日でも占ってもらっちゃうぞ、俺は。

ひみこ

考古学会の名物長老、神宮寺博士の 娘さん。親が考古学者だけあって、名 前も顔もミステリアスな雰囲気を漂わ せてるね。

この子も主人公と一緒に奇怪な事件 に巻き込まれちゃうんだけど、ひみこ ちゃん自体にも何か秘密がありそうだ。 どんな秘密かって? RPGの裏ワザじゃないんだから、ここでバラしたらち っともおもしろくないでしょ。

このひみこちゃんも、だんだん主人 公のこと好きになっちゃうんだ。AVG の主人公って、ほんとにお得り









かおりちゃんも前作に続いての登場。 『1』では金髪のイケイケ高校生の役だ ったけど、『II』では「坂道」というお 店でホステスしてるという。ハデ好き なかおりちゃんにはピッタリの役だ。 前はたんにケバいだけだったけど、今 回はもう大人のお色気ムンムンなのだ。

今回も主人公にお店で仕入れた重要 な情報を教えてくれちゃったりする。 あまり酔って大事なことをペラペラし ゃべると、あとが怖いのだ。もちろん ムフフなシーンも披露してくれるぞ。

主人公のよく立ち寄る交番にいる、 ちょっちエッチなポリスギャル。大事 な話を聞きに行っても、すぐカン違い して裸になりたがるという、じつにう れしい、いや困った婦人警官なのだ。

こういうおいしいシーンが登場する のも、AVGならではだね。いかにエッ チなシーンでも、ストーリーの必然性 があれば許されるのだと、偉い映画監 督もおっしゃっていらっしゃるのだ。 この『DE・JAII』でも、必然性により (?)ムフフな場面が満載されちゃって いるぞ。

倒壊銀行の受付のおねえさん。じつ はここの貸し金庫の中に神宮寺博士の 秘密のある品が入っているのだが、こ のおねーちゃんのガードは堅く、なかな か出してくれない。この品物がないと、 この物語の謎は解けないのだが……。

おいおい、だからといって、変なと このぞいちゃいけません。それじゃた んなるチカン小僧じゃあーりませんか。 でもひとみちゃんだって悪いんだぞ。 なんたって、そこは男性用のトイレな んだから、ホントにそそっかしい女の

金髪、といってもこれは本物の外国 人のおねーちゃん。もうゲーム界じゃ 金髪どころか、緑髪とか紫髪とかの宇 宙人みたいな日本の女の子が出てくる から、髪の毛の色だけじゃわかんない のである。

キャサリンちゃんはホテルのフロン ト係。といっても、こんな巨乳の女の 子がフロントにいたら、いくら外国で もブッ飛んじゃうぞ。見せてくれるの はうれしいんだけど、もう少し隠しな さい。年頃の娘が、もうはしたないん だから♡

ハーレムの女の子

ほとんどヌードの美少女に囲まれて 酒池肉林の大騒ぎ!! 男と生まれて、 一度はこういう目にあってみたいとい うハーレムの風景。でもよく考えてみ たら、こんなことしてるとお金も体も もたないよ。昔の金持ちって体が丈夫 だったんだね。

さて、このシーンはいったい現実な のか、はたまたスケベな主人公の見た はかない夢なのか? それはストーリ 一の秘密に属するお話なので、ここで は申しあげられません。本番までのお 楽しみ~。

考古学会の総務課の受付のおねーち ゃん。グリーンのロングへアーがとて もチャーミング。でも本当に緑の髪の 子が受付にいたら驚くよね。ひと昔前 のSFじゃ、髪の毛が緑ってのは宇宙人 の証拠だったのだ。

ここで主人公はある重要なメモを捜 すんだけど、ここでアイコン・システ ムが活躍するのだ。いちいち「捜す」 とか「見る」なんてコマンド選ばなく ていいんだからね。でも、あまりアイ コンで、女の子ばっかりチェックしち









さあ、恥ずかしがらないて 素敵な夢を見させ

コンチネンタル

正統派の美少女日PG。おなじみのテクノ正統派の美少女日PG。おなじみのテクノ正統派の美少女日PG。おはじみのテクノ正統派の美少女日PG。おなじみのテクノ正統派の美少女日PG。おなじみのテクノ正統派の美少女日PG。おなじみのテクノ正統派の美少女日PG。おなじみのテクノ





ミリイ





メイチル

アーウィル







ルミナス

主人公たちの住むラハート大陸から ファルスの支配するテオーリア大陸へ 向かう帆船「パークス号」の副船長。 船長も若い女の子を追いかけてすぐ消 えてしまうが、この副船長も若くて強 い男が大好きという、とんでもないス ケベな帆船なのだ。

いくら船が揺れてるからって、とん でもない格好で寝てるね。どうでもい いけどルミナスちゃん。寝るときはパ ジャマのズボンぐらいはきなさい。カ ぜひいちゃうでしょ。

ミリイ

いろんな街や村にある「Hの館」の 女の子。この「Hの館」に入るには、 777GP (えれー高い) もする「特別 優待券」を買わなきゃならない。それ も | 枚で | 回しか使えないから、何度 も行ってるとお金がなくなって強い武 器や強力な防具が買えなくなり、あと で泣きを見るぞ。それでも女の子に会 いたいという人は、もう私は何もいい ません。せっせとモンスターを倒して お金をためて、ミリイちゃんのところ へ通ってくださいな。

メイチル

占いの館に住む、謎の女占い師。古 城に出る女の幽霊の正体を霊能力で当 てたばっかりに、主人公からスケベな 目にあわされるハメになってしまう。おまけにエッチな秘密までバレてしまうという、かわいそうな女の子なのだ。

でもゲームに登場する女占い師って、 どうしてこんなにエッチで可愛いんだろう。これがテレビの○○愛子や○宿 の母や○泉の母みたいのばっかりだっ たら笑っちゃうのにね。でもそれじゃ、 誰もゲーム買わないか。

アーウィル

湖畔の村「参畔」で、湖に落ちてお ほれていたところを、主人公に助けられ た女の子。美少女ゲームにおいて、主 人公に命を助けられた女の子は主人公 とHしなければならないという規則な のたが、アーウィルちゃんはどうかな。

でもこの女の子、ただHシーンのために出てきたワケじゃない。じつはメイチルちゃんと変な関係なのだ。これが物語の進行に深くかかわってくることになるのだ。いやーゲームって、奥が深いですねえ。

フラウ

フラウとはドイツ話で "女" という意味。それはそれとして、このフラウちゃん、古城に入る鍵を持ってるんだけど、主人公たちを怪物の仲間だと思って渡してくれない。近所の洞窟に住むモンスターを退治してくれば信用するなんてことをいうのだ。この忙しいときに面倒なことを!! ナマイキなこ

とをいってるとエッチしちゃうぞ (結局しちゃうんだけどね)。でも女の子の頼みは聞かないワケにはいかない主人公なのであった。

エリス

湖畔の村で出会った女の子。あまり 可愛いので家までついていったら、し っかり特別優待券を取られてしまった。 なんのことはない、この子もプロフェ ッショナルだったのね。

でもそのかわり、手作りの高麗人参 をプレゼントしてくれる。これを飲め ばHP·MPともパーフェクトに回復す るという、ありがたいスタミナドリン クなのだ。おまけに非売品なので、と ても貴重品なのである。そのあとのこ とは……ゲームで楽しんでちょ。

ラ

古いの街「弦鈴」に住む貧しい女の 子。働いて親や弟を一人で養っている どいう偉い子ちゃんなのだ。何をやっ て働いてるのかって? そんなこと聞 くもんじゃないのよ、ヤボねえ。

感動した主人公は、強力な武器を買う金で、またまた特別優待券を購入してしまうのでありました。私って馬鹿 ね

でもここでも高麗人参が手に入る。 強力な敵と戦うとき使うんだから、あ まり無駄使いしないように。

ミランダ

主人公とともに冒険の旅をする謎の 美少女。魔物の血を受け継ぐ魔剣士な のだ。剣も強いが気も強いので、主人 公が日なことをいったりすると、すぐ に平手打ちの連発が飛んでくる。

でも主人公がほかの女の子と日なことをすると怒るので、まんざら主人公のことを嫌いなワケではないのだ。

美少女RPGでは、主人公とパートナーの女の子は、日できるパターンとできないパターンに分かれるのだが、これはどっちかな?

フィリア

ファルスのいる大陸「テオーリア」 のロロスの村の「Hの館」の女の子。

育ちのよい恥ずかしがり屋のお嬢様 なんだけど、それにしてはバカに通好 みのポース決めちゃってくれるね。

「日の館」はいろんな街や村にあるんだけど、女の子が全部違うわけじゃないのだ。部屋に入ってみると、前に会った女の子だったりして、優待券 | 枚まるまる損しちゃうから気をつけてね。でも同じ女の子でもいいという人は、私は止めないそ。

ベル

シィリア

この子も「Hの館」の住人。本名を「リバティー・ベル」といい、趣味はパチスロというから、ポブコム編集部の

こんぱち氏が好きになりそうな女の子だ

でもいくらギャンブルが好きでも、このベルちゃんのみごとなボディーにはかなわないだろう。私ならパチスロ行くお金で特別優待券を回数券で買っちゃうけどね。君ならどーする? え、両方行きたい? 若いうちからそんなゼータクなこといってどーすんの!?

シィリア

主人公の故郷ラナムーイの女領主。 小麦色の肌のエキゾチックな(古いコトバだ)美女である。しかしこの領主 には悪い噂が立っている。彼女のまわりにいた若い男が次々に消えてしまう というのだ。いったい彼女の正体は? エイリアンか、バンバイアか、化け猫か、それともたんなるスケベなおねーさんなのか? そうとは知らず会いに行った主人公に、シィリアの魔の手が迫る。でもいいの、可愛けりゃなんでも許しちゃう。

リンレイ

リンレイといっても、台所磨きのワックスじゃないのよ。「Hの館」で働いてる中国ギャルなのです。生まれも育ちも中国だけど、着てる下着は全部日本製。だって肌ざわりが違うんですもの。

じつは私のご先祖様は、かの有名な 中国の美女、楊貴妃なのよ。だから私 もこんなに美しいの。え、嘘だろうって? まあひどい、そんなこというと特別サービスしてあげないから。中国四千年のサービスはスゴいのよ。

エオリア

主人公たちが最初に訪れる「尊村」の村長さんの娘。近くの塔に住む魔女にさらわれてしまったのだ。この魔女の正体はバンパイア、つまり吸血鬼だったのである。主人公は娘を助け出してほしいど頼まれる。でも生きたまま血を吸われるのも嫌だし。しかし待てよ、吸血鬼はたしか処女の血しか吸わないはず。その吸血鬼がさらったどいうことは、エオリアちゃんは……。よし、今すぐ助けに行こう。やっぱり主人公はスケベなのでした。

女王様

またまた登場の「Hの館」の女の子。でもこのスタイルと女王様という名前から考えると……。あ、しまった、あちらの方面の女の子だったのた。なにがうれしくて、お金を払ってムチで叩かれなきゃいけないの? お願い女王様、そんなに強く叩かないて。あんまり強く叩かれると痛みかやがて快感になって、なんだかクセになりそう。

君もクセにならないうちに逃げ出して冒険の旅を続けないと、この世界から抜け出せなくなっちゃうぞ。







垣崎 雪

A R A T

タム。今回は大画面で勝負しちゃう。 なのであります。楽しみ方は別のコラムに書なのであります。楽しみ方は別のコラムに書はきむちねえさん得意の落下物パズルゲーム奥が深い! (こればっか) この『GARAT』お次はパズルゲーム。ホントに美少女ってばおアドベンチャー、ロールブレイングときてアドベンチャー、ロールブレイングときて



チップ

垣崎 雪

どーです。この迫力!! とても | 画面じゃ収まり切れないので、特別にW画面でお見せしちゃいます。 もちろん ゲームのほうではちゃんとスクロールしてくれますし、自由にストップモーションすることができるんですよ。

本当はもう少し下のほうまでお見せ したいのですが、よい子のボプコムと しては、これでギリギリなんです。ご めんね。もっと見たい人はゲームを買 って楽しんでね。

それにしても雪ちゃん、名前どおり 本当に暑がりね。今から裸じゃ夏になったらどうするの?

チッフ

このゲームのタイトルに登場するカスタムのイメージギャル。猫族系の女の子なんだけど、普通猫のシッポってお尻から出てるはずでしょ。でもナップちゃんのシッポ、いったいどこから生えてるんでしょうね。これは一度、裸にして調べてみる必要がありますね。いや、べつに変なシタゴコロじゃありません。あくまでも学術的、生物学的な興味から発言しているんです。脱ぎなさい、早く! 何をって、決まってるじゃありませんか。全部です、全部!!パンツもブラジャーもクツ下も、全部脱ぐんです!!

五十嵐由香

悩ましい座り方でこっちのほうを不 安気に見ている由香ちゃん。そんな座 り方じゃ、スカートはいてたって何の 役にも立たないじゃないですか。

でも今回は残念ながら、1と1/4画面でガマンしてちょうだいね。さてここで問題です。この五十嵐由香ちゃんは、この画面で、下着をはいているでしょうか? 正解は……各自ゲームを買って自分で調べること。これが今月の美少女ゼミナールの課題です。でも特別にみんなにお知らせしちゃいましょ。しつはね……、やっぱり秘密♥

用沢真由美

教室でバッタリ倒れちゃった真由美 ちゃん。貧血なのかな、それともあの 日なのかな。たんにおなかかすいただ けだったりして。

でもやっぱり、教室で寝ちゃいけません。保健委員の人、早く真由美ちゃんを保健室に連れてって制服を脱かせてベッドに寝かせてあげなさい。ベッドに寝かせるどいっても、変なことしちゃいけませんよ。最近保健室のベッドで日なことをする生徒が増えてます。あまり変なことばっかりしていると、今度から休憩の料金をいただきますかき。

佐々太由美

ま、カバンを枕にするなんて、行儀の悪い女の子! そんなことだから、成績が上がらないんですよ。おまけにセーラー服をたくし上げちゃって、バストが見えちゃうでしょ。それにいくら寝るからって、スカート脱ぐことはないでしょう? そのほうがシワになないって。ま、そうかもしれないですけど、せめてパンツぐらいはきなさい。シワになったりしませんから、何もはかないで寝てるから、見なさい、男の生徒がみんな集まって見てるじゃありませんか。恥ずかしいとは思いませんか。早くパンツぐらいはきなさい。

小川麻衣

体育館で日なポーズさせられてる麻 衣ちゃん。クラフ活動の時間なのかな。 まさか体育の授業じゃないよね。

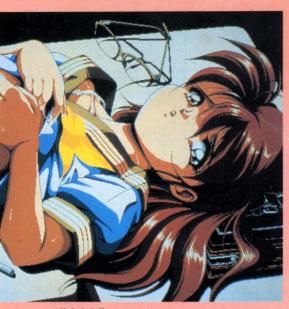
でもこんな大きなバストで、ブラジャーもしないで体育館を走り回ったら、 胸がブルブル揺れちゃって運動なんかできないだろうね。

麻衣ちゃんのヒサのところに、脱ぎかけのブルマが引っかかってるんだけど、これがブルーに2本の白のサイドラインという、正統派ブルマーなのだ。さすが、グラフィックにこだわるカスタムだねえ。

相沢真田美







佐々木由美









ライアルとスコアアタックの2種 ドがある。対戦モードはタイムトの変わるタスク、そして対戦モー マル、ステージごとにクリア条件 ージでも自由に変えられる。うま ブロックを消せる方向がタテョコ 類を楽しむことができる。 大逆転も可能なのだ。 く積めば、ゲームオーバー直前の とナナメの2方向あり、同じステ モードは普通に消していくノー

消すのである。ユニークなのは、 同色のブロックを3個以上並べて を回転させたり移動させたりして、 たが、このゲームの基本は、ペア ーンの落下パズルゲームが登場し『テトリス』以来、いろんなパタ

CARATとは何か?

SEITE.









今月の石山サン



美少女ゼミナール





NH V

PC-980-VM/UVシリーズ

6月25日発売



キャピキャピな女生徒、獅子座のA 型。明るくてスポーツ万能で、おまけ に学級委員という、教師にしてみれば 理想的な生徒なのだ。みんなこんな生 徒だったら、女子高の教師は本当に楽 しいだろうね。でもスポーツばっかり やらせないで、勉強もさせないと成績 が片寄っちゃうから注意。

体育祭や文化祭では中心になって活 躍しちゃうのだ。この美夏ちゃんが不 良になったり、退学になったりするよ うじゃ、一生教師になることはあきら めたほうがいい。

ルンルンの女生徒、山羊座のB型。 趣味はヌイグルミ集めとアニメという、 ほとんど女子中学生のノリの生徒。非 行に走ったりすることはあまりないけ ど、ちょっと強くしかるとすぐに泣い ちゃうのが困りもの。しかしときには、 教師に向かってお色気攻勢をかけたり するから油断ならないのだ。

新作紹介でも書いたけれど、各キャ ラはこちらのアクションによって、い ろんな表情をアニメで見せてくれるの が楽しいのだ。でもやっぱり見たいの

バリバリの女生徒、射手座の〇型。 趣味はバイク、好きなミュージシャン は永ちゃん。教師としては、あまり担 任したくないタイプなんだけど、こう いう子をちゃんと正しい道に導いてこ そ、教師としての喜びがあるというも

といっても、タバコは吸うし、勉強 を押しつけると不良になっちゃうし、 やっぱ苦労するわ。優しい言葉で導く か、愛のムチで厳しく教育するか、君 の教師としての腕の見せどころなので

キラキラの女生徒、天秤座のAB型。 大金持ちで高ビーで、とにかく根っか らのお嬢様。セーラー服もニナ・リッ チの特製!? それで勉強もできるんだ から困っちゃう。

こういう生徒と放課後おつきあいし たりすると、すぐお金がなくなって馬 鹿にされてしまう。いうことを聞かせ るためには、休日に肉体労働をしてお 金を稼がねばならない。教師もつらい 商売なのだ。でも家庭訪問に行くと、 最高級のブランデーを飲めるかもしれ ないぞ。

ガリガリの女生徒、乙女座のA型。 もう勉強一直線。目指せ東大というタ イプの女の子。教師にすれば楽な生徒 のようだが、ガリ勉のし過ぎで病気に なったり、友だちが少なかったり、成 績が上がらずノイローゼになったりす るので目が離せないのだ。健康や交友 関係に気を配って教育しよう。勉強の ほうはあまり気を使わなくてもいいだ ろう。といっても、1年間何も勉強さ せなかったりするとえらいことになっ ちゃうから注意してね。ま、そんなこ とはないと思うけど。





憧れの女子高教師への道















フローラ

主人公のよく行く小さなバーに出入 りしている、夜の女性。とても明るい 性格で、おまけにおしゃべりなのであ る。あまりハードボイルドには登場し ないキャラなのである。

それにしてもこのバストの大きさは すごい!! ほとんど自分の頭より大き いもんね。サイズでいえば、Fカップ かGカップじゃないかしら。こんなに 大きくちゃ、ブラジャーも特注なんだ ろな、どうでもいいけど。

チャイニーズクラブでウェイトレス をしている女の子。可愛い顔してHな 体をしてるからって油断しちゃいけな い。リンちゃんの正体は、なんと中国 系マフィア「九竜の爪」に所属する殺 し屋なのだ。ホントにきれいなバラに はトゲがあるのだ。しかし、リンちゃ んの得意な武器はいったい何なのだろ う。まさか、あのバストを顔に押しつ けて、窒息させちゃうってワザじゃな いじゃろか。

六本木あたりのイケイケギャルみた いに見えるけど、じつは火星戦争のと きリュウイチに助けられた女性アーマ ロイドなのだ。今ではリュウイチのパ ートナーとして主人公を守っているの

でもこのアーマロイドの設計をした デザイナー、よっぽど六本木ギャルが 好きなんだろうね。もしかしたら、昔 ディスコの黒服をしてたりして。でも 科学者の前歴がディスコの黒服っての も恥ずかしい話だぜ。

名前でわかるように、リンちゃんの お姉さんなのだ。でもバストの形って 遺伝するのね。ランちゃんもやっぱり 「九竜の爪」の殺し屋さん。でもこれだ けのボディーがあれば、殺し屋なんて 危ない商売しなくても済みそうなもん だけど……。

ランちゃんの得意な武器は手裏剣な のだ。百発百中なので、スケベったら しい目つきで見てると、ヒューッと飛 んできて頭に刺さっちゃうぞ。









麻雀幻想曲

かちゃうのである。 チャーストーリー (なんのこっちゃ) を楽し チャーストーリー (なんのこっちゃ) を楽し ギヌギ、ストーリーの3モードがあり、とく ギヌ相…なのである。これもノーマル、ヌ 雀幻想曲…なのである。これもノーマル、ヌ を知りた、『麻 をか。6月号でもちょこっと紹介した、『麻 たか。6月号でもちょこっと紹介した、『麻







タニア・ロード・ロザリア









クリームヒルド



クルン

タニア・ロード・ロザリア

主人公リング・ドラングファーの幼なじみで、ロザリア国の公女。リングとは結婚の約束をしていたのだが、リングの国ドラングファーが魔女によって滅亡してしまったのでパーになってしまった。そこでリングはタニアと結婚できるような勇者になるために、冒険の旅に出たのである。それのどこが麻雀ゲームなんだって!? まあまあ、焦りなさんな。

クルン

冒険の旅の途中に登場する女戦士、 得意な武器は手裏剣と太モモ。とくに フトモモ・ラリアートは強力だ。

この国の街には必ずアリーナがあり、ここで勝てば金と名誉が手に入るが、負けるとその街から出られず、冒険の旅が続かないのである。そしてその競技種目が「麻雀」なのだ。どーです、やっと納得したでしょう。でもその麻雀も、バトルっぽくてなかなかカッコいいのだ。

ク・メイル

このメイルちゃんも 猫族系の女戦士 だ。メイルちゃんのシッポは、ちゃん とお尻から出ている。でもちゃんとパ ンツはいてるのに、シッポがピンと立 ってるね。パンツにシッポ用の穴があ いてるのかな。

でもやっぱり猫族系の女の子って、 あまり強そうじゃないから戦士には向 いてないみたいね。どうせなら犬族系 か、熊族系のほうが強そうだぞ。でも 色っぽくないけど。

エルナ

死神が持ってるような、大きな刃の カマを使う女戦士。

アリーナでの麻雀バトルは3番勝負。 それに勝つと、その日の最強戦士とし て前回の最強戦士との試合の権利が得られる。そしてそれに勝利すると、真の勝利者となることができるのである。 もちろん負けたらお金は入らない。冒険の旅にも出られないのである。結構 キビシイのだ。

ブレンドヒルド

主人公のリングとの闘いに負け、カ タキを取るために主人公を追いかける 女戦士。強力な魔術を使うのだが、い つももう一歩のところでリングに負け て、裸にされてしまうのである。

アリーナでの麻雀バトルには、プロ ウバトルとリアルバトルがあり、前者 はノーマル、後者はイカサマなんでも ありという恐ろしいルールなのである。

キューンヒルテ

この女の子も、主人公に闘いを挑ん だ女戦士。しかしこの世界には、主人 公のほかには男の戦士がいないのかし ら。本当にうまくできてる。

このキューンヒルデちゃん、腕も細いしバストも小さくて可愛らしいし、どう見ても戦士には見えないね。それはいいけど、大事なところにへばり着いてる布、落ちそうで落ちないのが気になっちゃうなあ。このままじゃゆっくり寝られないから、いっそのこと取っちゃってくれない?

クリームヒルト

この女戦士もあまり強そうじゃない。 この絵じゃわかんないけど、ほとんど お尻がないんだよ。やっぱり女戦士と いえば、巨乳で巨大なヒップの持ち主 のほうか強そうだよね。

でも、これから夏場にかけては、こういうスレンダーな女の子のほうがあまり暑くなくていいね。え、それでもやっぱり巨乳でグラマーなおねーちゃんが大好き? どうぞどうぞ、ご自由に、人の好みは千差万別。



覚えちゃえば基本技、グラフィック合成法の巻!!

入試に受かって98を手に入れることができたので、憧れのCGを始めることにしました。何枚が描いてみたのですが、あとから背景を描いていくのでブラシなどのツールが使えません。よい方法があったらアドバイスをお願いします。

東京都新宿区の秋せつら君からの質問

リ: あたしも、思いつきと勢いだけで絵を描き 出しちゃう人なので、この質問には他人事じゃ 済まされないアレがあったりするぞ(笑)。

バ:最初に背景描いちゃえばいいじゃん。

リ:なかなかできないことだぞ〜、それは。画像の編集ってのはCGの利点のひとつだから、それを生かす方向で考えましょ。え〜と、ソフトによって持っている機能に差があるので、基本的なものを2パターン紹介することにします。

バ:機能の呼び名はツールごとに違うので、使っているソフトのマニュアルを見て、各自確認してくださいです。

リ:まずは"抜き色ロード"方式です。

バ:部分セーブの能力があるソフトなら、たい ていできたと思います。

リ:これは、1回セーブした絵をロードするときに、特定の色の部分のデータを表示させない(つまり、その部分を透明にしてしまう!)機能を利用する方法です。背景を描き終わったところで、先に描いてセーブしてあったキャラクターなどをロードして、位置を合わせて重ねるわけですね。注意しなければいけないのは、背景とキャラクターを同じパレットで描いておかなければいけないこと。それから、最低1色は"抜き色"に指定しなければいけないので、全色使って描いてしまってはいけないことです。

バ:もう1種類は?

リ: "マスク機能"を使います。"マスク"ってのはマスキングの略です。エアブラシを使ったことのある人ならわかると思うけど、色を塗りたくない場所をフィルムなどで覆ってしまうアレのことですね。キャラクターなどを描くのに

抜き色ロード方式



↑背景。この絵自体、すでに1回処理したものです。



↑これが上に重ねる絵。バックは未使用色にね。



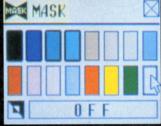
↑ 「Z's」の場合、ロード時に このウインドーで、表示させた くない色を指定します。ソフトに よって差があるので確認してね。



一抜き色にバックに使った青を選択す ればこのとおり、その色の部分は消え ればこのとおり、その色の部分は消え んだよね(笑)。もちろん何回も繰り返 して重ねることも可能です。

↑マスクなしだとこのとおり。しっちゃかめっちゃかです。

マスク方式



ていたりするので注意ね。スクとコピー用マスクが分かれスクとコピー用マスクが分かれす。ソフトによって、ペン用マす。ソフトによって、ペン用マ

ーのでき上がり(笑)。 ・いったんマスクしちゃえば、ブラがビクともしない、丈夫なキャラクがエアブラシを吹きつけょ

使った色をマスクしてしまえば、うっかり手が滑っても絵が消えてしまうことがなくなるわけです。注意は、背景にマスクした色を使った場合、マスク解除するまで消せないことかな。

バ:修正作業がめんど臭くなりますね。

リ:副作用みたいなもんね。



こういうタイプもある・・

リ:PC-88のツールとして人気の 高い『LALF』ですが、このソフ トの場合、上の2つをあわせたよ うな機能を持ってます。

バ:どんな感じなんですか。

リ:うん、表と裏っていう2つの 画面を持っていてね、裏画面のセ ル機能を使うことで、マスク機能





を使うことができるんだよね。 バ:モノの形に合わせたマスクが つくれるんですね。

リ:あと、MSXの『グラフサウルス』がver.2から、抜き色ロードできるようになったんだけど、これは透明色が0番の色に固定されているので注意ね。

用 In

リ:左ページで紹介した"抜き色ロード"です けど、この技は、ちょいと応用することで、絵 にさまざまなエフェクトを加えることができま す。たとえば、上に重ねる絵を真っ黒に塗りつ ぶしたパーツをつくっておいて、ちょっとずら して重ねれば、とってもきれいな影がつくれる とかね。それから、タイルパターンをうまく使 ってやると、手で描いたんじゃ絶対できないよ うな絵もつくれるんよ。

バ:奥が深そうですね。

リ:1画面まるまるタイルで塗りつぶしたエフ ェクト用のデータをつくるのね。これを"抜き 色ロード"してやれば、ドットの抜けた、透け 透けの絵がつくれるでしょ。でもってこれを背 景の上に"抜き色ロード"する!

アートジグソー データ集に注目なのだ!

CGは、やはりディスプレイで見てこそ花。読 者投稿のCGを、紙面だけでなく、この目で実際 に見てみたい、という読者の声も多い。

そんなキミたちの夢がかなう日が、とうとう やってきた! 本誌に送られてきた投稿CGが、 先日、システムソフトから発売されたパズルゲ ーム『アートジグソー』(PC-98) のデータ集と して発売されることになったのだ。ワッハッハ。 厳選された8枚のCGを収めたこのデータ集 は、2,800円(税込)のお手頃な価格。全国のソ フトベンダーTAKERUで6月8日に発売予定 だ。ポプコム読者のCG集のほか、プロのCG集 団「シフカ」が制作した2本も同時発売(こち らもそれぞれ8本収録)。買いだね。



トジグソー』のシステムが必要。5,800円(税別)。



収録予定のCG。静岡県はA.Misaka君の作品。



↑今度は重ねに使うほうがベースになります。 セーブ時に誤って消してしまわないように、超 注意。あたしゃ、何度泣いたことか(笑)。

バ:ドットの抜けたとこ ろからは背景の絵が透け て見えるわけですよね。 ということは、透き通っ たような感じに見えるん ですね!

リ:これが俗にいう"半透明 合成"ってなヤツなんだな。 バ:確かにこれは、手じ や描けないですね。

リ:CGならではってヤツやね。エフェクト用の データにただのタイルパターンでなくてグラデ ーションを使ってもおもしろいかも。それから 特定のパターン(レンガ模様とか木目とか)を 合成したりすると、いわゆるCGらしくない質感 のある作品なんてつくれるかもしれないし。

バ:なんだか複雑なパズルみたいですね。

リ:紙に絵を描くっていうより、背景の上にセ ルに描かれたカットを重ねて絵をつくる、アニ メーション的な方法かもしれないわね。

バ:頭こんがらがりそう(笑)。

リ:はっはっは。理屈がのみ込めた人は ぜひ挑戦してみてくださいね。

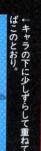
↓この技を駆使すれば、こ~んなすごい絵も。











キャラの下に少しずらして重ねてや

3

合

成



↑さっきタイルでつくった影をキャラの上から重ねて みます。



いつもお手紙ありがとう。全部ちゃ~んと読んでるよん。CG にまつわる苦労話の数々、笑……じゃなくて涙なくして語れぬ 話ばかり。最初は必泰斗君。『スキャナーがないので方眼紙に原 画を……』(写真)。あたしも昔やってたぜ~(笑)。制作日記を マンガにして送ってくれた風色しるふ君、また送ってね。大橋 君、永井君、その1枚が運のつき。常連目指して頑張ってくれ。 それからR君、その他大勢。版権の壁は厚かったです。スマヌ。 AYUMIさん、ゴンすけ君がファンだって。ラストに大澤く ん、薔薇サンキュ。キャーキャーとかいってとかいって(笑)。



〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル4F (株)新企画社 ポプコム編集部「CG相談室」係





E&F/JACK (千葉県) ●PC-286VF /Z'S STAFF KiD98

すっかりおなじみのJACK君のCGですが、この手が切れそうなシャープな感じがたまりま せんな(じゅるじゅる)。ドットの並びの美しさと、鮮やかな色の相乗効果でしょうか。絵 にメリハリがつかなくて困ってる人はぜひぜひ参考にしてみてくださいね。



SURFACE/ShuN (東京都)

今月のARTな一枚。光の当たっているほうと影のほうとでアンチエ イリアスの方法が違ってます。芸コマです。質感もよく出てます。

私事ですが、MacのRAMを20Mに増設しま した。うひゃひゃひゃ (喜び)。ここしばら く、1日2食(間食抜き)で頑張った甲斐が あったぜ、ベイビー。ダイエットにもなった し一石二鳥だ、と思ったら貧血で倒れちゃい ました(笑)。健康には気をつけましょうね。

作品は、住所、氏名、年齢、電話番号、使用したパソコンの機種、ツール名を明記した **ル** 紙を同封して、ディスクで送ってください。また、ディスクは返却できませんのであら かじめご了承ください。投稿作品の制作手順(マウスで描いたか、キーボードで描いた かなどのほか、スキャナーやビデオ入力を使用したか)をできるだけ詳しく書くことも お忘れなく。使用機種、制作手順などを考慮したうえ、掲載作品を選考いたします。キ ミのセンスで描いたオリジナル作品を優先して掲載しますが、完全なオリジナル作品で ない場合には、参考にした資料名、原著作者名、発行先なども書き添えてね。



だるま/吉田光男

●MSX₂₊/グラフサウルス SCREEN8

ちょ~っとドットが荒い……かな。でもこれだけたくさん同形の物 体がありながらゴチャゴチャして見えないのはスゴイですね。



A-W熱烈歓迎! 中国娘/せつさの磨 OPC-9801DX Z'S STAFF KiD98

光の流れの演出って、とっても素敵だよね。物体の形を正確に把握し ていないとこういう描き方はできないざんす。かつこよいヨイ♪

のニャンコ先生

MILKY ANN (埼玉県)

●PC-9801RX Z'S STAFF KiD98

モノトーンにベタが栄えますね。なんでもこの黒猫さん、Mac-FX(68030の40MHz·····)をすみかとしているそうな。 うらやましいお話だわ・・・・・。



24 AT DAYTONA NAOKI (神奈川県)
PC-9801DA Z'S STAFF KID98



ボツにないで / M •FM TOWNS / Z'S STAFF PROTOWNS (三重県)

お〜、うんずユーザーだ!! 握手、握手。この絵がM君16歳の 日常生活だったら、ちょっと問題あると思うぞ。



リンダ霧山♥/今野てつ=ロリコンノ(笑) ●X68000 Z's STAFF PRO68k

絵の中に空間があります。土の香りがすると思う(あたしだけか?)。色に合わせて線の色を変えてみそ。マントなんか軽くなると思うです。

夏の追憶/佐藤誠 (愛知県) ●PC-9801UV /Z'S STAFF KiD98

タイルでもこ〜んなに滑らかな質感が出せるんだすな〜。髪のハイライトが浮いて見えないのがマル。鼻の影側の線が目立っちゃった気もするけど、まあいいやな感じです。





仁王

浅井淳裕

(徳島県)

以前募集した『ヴォルフィード』用グラフィックの応募作からの一枚です。イヤー、こんなゴージャスなグラフィックで遊べるなんて感激ですわ(ウフ)。今度はうちのほうもよろしくね♪

アートマスター・コアシステムソフト

PC-9801VM/UVシリーズ 7月発売予定 予価20,000円(税別)



『アートV』では変更できなかった白と黒の2色も、 RGB、HSVで変更できるようになった。これはうれ しいニュースだ。



多彩なエフェクト機能。フラクタル効果(黄色枠内)、 波状効果(青枠内)、マッピング効果(赤枠内)。

今月は、2本の新作CGツールを紹介 しよう。まずはこの『アートマスター・ コア』だ。

システムソフトが高機能と快適性の 両立を目指して開発されたこのツール、 サンプル版の使い心地は二重マルだ。 なんといっても、すべての機能がディ スクアクセスなしで動作するのがいい。

オンメモリーで動作するからといっ

て、便利な機能を削除してあるわけでもない。たとえば左下の写真のように、豊富なエフェクト機能を備えている。基本的には同社の『アート V』を踏襲したシステムだが、基本色から256色を自動的に作成する自動プレンド機能の追加や、 4 倍ルーペ及びルーペ上での各種操作が可能になるなど、大幅に進化。また、『アート V』ではRGB、HSV

多彩な機能と使いやすさを兼ね備えて、価格は 20,000円(税別)になる予定。おすすめだ。

で変更できる色数が14色だったのに対し、この『ア ートマスター・コア』では16色すべてが変更可能





大きなルーペ画面。新たに4倍モードが加えられたほか、このウインドー上でさまざまな機能が使えるようになっている。

ここがポイント



自動プレンド機能で作成された256パターンのタイル。 魅力的な機能だ。もうアナログパレットは必要ない!?

GRAPHIC TOOL

になっている。

PRISM 98 DUZIF-A

PC-9801VM/UVシリーズ 7月上旬発売予定 価格未定

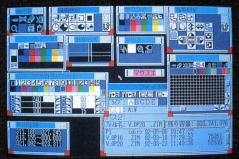
ウルフ・チームの新作『PRISM98』は、『天舞〜三國志正史』、『緋王伝』といったゲームソフトで使われている、マルチウインドーシステム^{*M}-VIWS^{*}を採用したツールだ。

複数のウインドーを同時に開いてお くことができるうえ、画面レイアウト を自分好みに変更可能。さらに、ウインドーの大きさも変えられる。たとえば、画面いっぱいにルーペウインドーを広げることなどができるから、修正時などは非常に便利だ。また、マウスカーソルのエディット機能などがあって、触っているだけで楽しい。

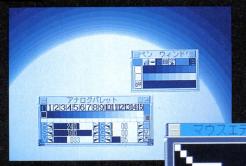
それだけではない。『PRISM98』の 最大の魅力は、ポリゴンドライバーな どのアプリケーションを併用すること により、ゲーム製作に威力を発揮する ということだ。たんなるグラフィック ツールとしてだけでなく、ユーザーの 目的に合わせて、いろいろな使い方が

> できるわけ。この機能に ついては、完成版が手に 入ってから詳しく説明す るつもり。『PRISM 98』 上で作ったゲームのコン テストなんかもおもしろ いかもね。





処理速度の速さにも定評のある[®]M-VIWS[®]。ツールに は最適のシステムだ。こんなにたくさんのウインドー が開けるんだぞ。



▲RGB、HSVの数値が同じウインドー内に表示されるので、色の調整がしやすい。グラデも簡単に作成できる。 ▶マウスカーソルのエディット機能で、注射器型カーソルを作ってみました。 『ライフ&デス』じゃないよ(笑)。



メディアに

←アクセサリーにあるアラームクロック。アラームやチャイムは、PCM音源を使う。この設定も自由自在。声や効果音を使うことだって可能だ。

→PCMでの録音/再生を行うサウンドレコーダー。スピード調整や、エコーなどの特殊効果、 音声ファイル同士の結合ができる。ここで作られた音声ファイルは、 で活用されるのである。

ね)を、MMEで活用できてしまうのかな音楽データ(へンなのも、いっぱいてな音楽データ(へンなのも、いっぱいてな音楽データ(へいなのも、いっぱいではいいない。



変換先デルグル設定 □変換後表示。再生 変態

マルチメディアを追加!

今回は、TOWNSのマルチメディ

アの話だ。マルチメディアという と、最近流行の、そのくせなんだ

Windows MME

ファイル(F) 編集(E) エフェクト(S) ヘルプ(H)

時間:

マルチメディアっていったい何だ? いろいろと定義はあるけれど 楽しめるものだったら、それでいいじゃない マルチメディアパソコンTOWNSの 最新ソフトを例に、そのへんを軽く探ってみよう!/

Hardware Laboratory

ハード・ラボラトリー

大接近



Windows MME ②
オーサーウェア
FM TOWNS

メディアプレーヤーは、CDや音声ファイル、アニメーションなどの再生を行う。写真は、アニメデータの再生。 次のバージョンでは、LDの再生もできるようになる。



かよくわからないコトバのひとつ だけど、じつはそんなに難しい話 ではない。簡単にいうと、文字や 画像、音声(音楽)といったデータ(あるいはメディア)を、まと めて面倒みてしまおう、というこ と。そうすれば、もっと楽しく、 いろんなことができるじゃない、 というのがマルチメディアの発想 だ。ゲームはもちろんのこと、CG

や教育ソフト、果てはワープロや 表計算などのビジネスソフトも、 マルチメディアを使ったほうが楽 しくなる、というわけだ。

もっとも、そのためには、ある 程度の性能を持ったパソコンが必要となる。強力なグラフィック& サウンド機能、CD-ROMや光磁気ディスクなどの大容量記憶装置、そしてCPU自身のパワー。アメリカでは、やはりマッキントッシュが先輩格だけど、国産ではTOWNSが最右翼のマシンだ。

『Windows MME』は、そのTOWNS を使って、流行の『MS-Windows』



Windowsの環境を設定するコントロール パネルにも、 パネルにも、マルチメディア関連の機能 が加わった。写真の「ドライバ」以下の 機能がそれ。



サウンド設定。各種警告メッセージやア ラーム、チャイム、果ては起動時などい ろいろな場面で使う音声を設定する。自 分だけの環境が作れるわけ。でも、やり 過ぎるとウルサイだけかも……



CRTは、同じ画面でエロロコンで、、画面が と、そのうち焼き付きといって、画面が うっすらとブラウン管の表面に残ってし まうことがある。それを防ぐため、動き エエエエニするのが、スクリーン CRTは、同じ画面を長時間表示している 、。これも、MMEでは標準装備さ

の世界でマルチメディアを実現す るための基本ソフト。世界の標準 でもある『MS-Windows』で、マル チメディアが楽しめるのだ。

これだけでも、アニメやサウン ド機能など、写真にあるようなこ とができる。でも、そこは基本ソ フト。この『MME』の機能を利用 した市販ソフトが出て、初めてマ ルチメディアの本領が発揮される。 世界標準の『Windows』だけに、期 待は大きい。たとえば、『MME』版 の統合ビジネスソフト『Works』(マ イクロソフト社)は、ヘルプ機能 に、音声とアニメを使っている。 初心者の手助けには、うってつけ だね。絵と音楽を使えば、無味乾 燥なビジネスソフトも、一転おも しろくなる。パソコンが、楽しく、 簡単に使えるようになるのだ。



M音声が使えるから、それ れるグラフィックを、 れどね。 てどんな音でも設定できる そう遠くはな は迷惑するかもしれな たときなどに鳴る警告音 .に酉の多の』上で、 とする。 社員が使っている 機能を使 ソフトである「MME に変えてしまう。 ま たとえば 次期レベルから 写真は、 継が見られる日 たバックに表示 境で楽しむのが 写真は、ある富いってお好みの



は直接集の影 フォーサーウェアによるLDコントロ B + 77-12 カメラ歌! tt======

シナリオに従って、LDの各分をプログラム再生。ちなみに、表示されている映像は、縮小されてはいるものの、ち ゃんとしたフル画面。画質のダメージも、ほとんどない。

マルチメディアを作成 オーサーウェア・スター

「MME」が「Windows」にマルチ メディア機能を追加したのに対し、 この「オーサーウェア」は「Windows」 上でマルチメディア・ソフトを作 るための開発ソフト。3月号の二 ュース・クリップで紹介した『ド キドキ心理実験室』(開発A-Girl/ 発売アスキー)は、この『オーサー ウェア』で作られたものだ。

TOWNS用の『オーサーウェア』 は、『MME』上で動作する。オプシ ョンのビデオプロセッサーボード (19万8,000円)と、専用のビデオ やLDプレイヤーがあれば、ビデオ 映像もコントロールできる。写真 は、パイオニアLDCの許可のもとに 作られたデモソフトで、英空軍ア

クロバットチームを扱ったLD『RED ARROWS」を使用。たとえば、飛行 機の発進までに至るシーンに名前 をつけて、自由に呼び出して再生 したり、関連事項の説明に映像そ のものを使ったり(画像データベ ース)、といったことができる。 応 用すれば、動く姿が直接見られる 百科事典や観光案内、学校から企 業、趣味の世界まで幅広く使える 教材、あるいはもっとリアルなゲ 一ムまで、いろんな楽しいことが 考えられる。

しかも、プログラミングの知識 がなくても、ソフトが簡単に作れ るのが『オーサーウェア』の強味。 絵や効果音などが入ったクリップ メディアも別売されていて、ソフ ト作りをバックアップしてくれる。 ース。アンダーラインのある単語のと ころでマウスのボタンを押すと、関連 映像が再生されるというわけ。

こちらは、文字から検索するデータベ



2種類ある。個人や企業が使うの は『スター』。マルチメディアが手 軽に実現できる。一方、『プロ』は 本格的な開発ツール。『Windows』 用のソフトを作ることが可能だ。



みた。ウインドーにLD映像がある。い かにもマルチメディアという感じだ。

データベース的な使い方。赤い矢印の 部分でマウスのボタンを押すと、その 部分のクローズアップ映像が再生され

- ■Windows MME 富士通/マイクロソフト 34,800円(税別)*以下のものが必要です。メインメモリー4Mバイト以上 ハードディスク40Mバイト以上 テンキー付きキーボード V3.IL33以降、またはV5.0L10以降の「日本語MS-DOS」
- ■オーサーウェア・スター 80,000円 (税別) オーサーウェア・プロ 970,000円 (税別) アスキー/オーサーウェア * 『Windows MME』が必要

Intelligence Agency

超マニア向けのフライトシミュレーター登場/ それが、今回紹介する『ファルコン3.0』だ。全米で話題のこのソフトを、フライトSLGオタクの局長が斬る!



トーレン・スミス TOREN SMITH

1960年カナダ生まれ。オートバイ・レーサー、プログラマーなどの職を転々としたあと、日本アニメとの出会いで人生が変わる。いわゆるインターナショナルなオタクである。ちなみに奥さんは日本人。

これぞフライトシミュレーター!

ファルコン3.0

FALCON3.0

スペクトラム・ホロバイト \$79.95

リアルさは最高/ 要求システムも最高

スペクトラム・ホロバイトが贈るF-16戦闘機シミュレーションの名作『ファルコン』は、新版が出るたびに改良を重ねてきた。今回、スペクトラム・ホロバイトのプログラマー陣は、軍用「F-16ASAT」訓練装置をデザインした経験を武器に、フルモデルチェンジを敢行。そしてでき上がったのは、ぼくがこれまでにプレイした中で最高のフライトシミュレーターおたくのトーレン・スミスがいうんだから間違いない。

Current Theater;
Kungit
Current Squadron;
Flying Fiends

CONFIG ACM COMMS DELG SQUAD

このメインスクリーンから、「ファルコン3.0」の6つの主要セクション全部が操作できる。

まず最初に忠告。初心者は覚悟 してかかること。フライト・シミ ュレーション・ゲームをプレイし た経験がない人間にとって、これ は入門にうってつけのソフトとは いいがたい。しかし、ほんのわず かでも経験があれば、厚さ22ミリ のなんとも威圧的なマニュアルを 15分ほど読んだあと、「インスタン ト・アクション」モードでプレイ を開始できるはず。それともう1 つ、ぶっちゃけた話をすると、386/ 20MHzクラスより下のパソコンユ ーザーには、このゲームはおすす めできない(もっというと、386/ 33MHzか486が欲しいところ)。

『ファルコン3.0』の長所や素晴らしいオプションを数え始めたらキリがない。どこから紹介すればいいのか途方にくれてしまうくらいなんだけど、とりあえず、個人的に気に入ったポイントから始めることにしよう。

まず第一は、「ハイ=ファイデリティ(高忠実度)」フライトモデル・オプション。このモードに採用さ

端な複雑さにとまどうかも。 最初のうちは、コックビットとHU



れている機体モデルは、アメリカ空軍の訓練シミュレーター用に開発された、ハイパーリアルなもの。これを飛ばすのは相当に難しいだろうと覚悟して始めたんだが、実際には、レース用オートバイに乗るのとかなり近い感じだった。つまり、うまくコントロールしさえすれば、こちらの予想以上の性能で応えてくれる頼りになるヤツ。ほんの2、3時間でも、「ハイ=フ

ァイ」モードで飛行したあとでは、「コンプレックス」フライトモデルさえ、糊の中を飛んでいるような感じがしてくる。いやもう、このハイ=ファイ・モードにはとにかくシビれた。飛行機を飛ばすだけのことが楽しくてしょうがないーーフライト・シミュレーターを飛ばし続けたぼくの長年の経験でも、こんなことは初めてだ。

「ファルコン3.0」のグラフィックは、現在流通している ゲームのベストまでとはいかないが、水準以上の出来。





これが、『ファルコン3.0』の最大のウリ。パッドロック・ヴュー。

新システムの採用で 飛行中の視界もグー

第2の大きな改良ポイントは、 パッドロック・ヴュー。現実のド ッグファイトでは、パイロットの 最大の関心事は、敵機を見失わな いこと。「見失ったら負け」が鉄則 なのだ。だからこそ、本物のパイ ロットは、頭を絶えずくるくる回 して、敵から目を離さないように している。コンピュータの狭いモ ニタースクリーンでそんなことは 不可能なのはいうまでもない。い つか真のバーチャルリアリティー がこの問題を解決してくれるだろ うけど、現時点では、スペクトラ ム・ホロバイトがたどり着いた解 答も悪くない。パッドロック・ヴ ューと呼ばれるこの新兵器、ここ 5年間フライト・シミュレーター

業界に登場した技術的ブレイクス ルーの中でも、いちばんエポック メイキングなものじゃないかと. 個人的には思っている。

パッドロック・ヴューは、画面 を3つのウインドウに分割してい る(写真左上)。上部の細長いウイ ンドウは、360度の視野全体を狭い 帯の中に収める。その右のもっと 小さなウインドウは、地面に対す る機体の向きを示す。大きなメイ ン・ウインドウは、プレイヤーが パイロットとして視野を固定して いるものを――つまり、今の場合 は敵機を――映し出す。初めのう ち、このウインドウは混乱のもと になるかもしれない。普通は、機 体の進行方向をまっすぐ見ること に慣れているからだ。気をつけて いないと、たちまちターゲットに ロックされて撃墜される結果にな

低空飛行がずい上の影やティテ

いぶん楽になる。テールに注目。お

る。しかし、このウインドウを使 うメリットは計り知れないほどで、 じっくり時間をかけて慣れれば、 必ずそれに見合うだけのことはあ る。このウインドウを開発したと いうただ1点だけでも、『ファルコ ン3.0』は十分賞を受けるに値す

もうひとつ気に入っているのは、 細かく描き込まれた上質の3D地 形。クウェート、パナマ、イスラ エルの3カ所あわせて、なんと70 万平方キロメートルに及ぶ戦闘地 域は、どれも正確な地形図が下敷 きになっていて、これまた、リア リティーを高めるのに一役買って いる。戦車、艦船、発電所、SAM 基地ほかを含む多数の細密なター ゲットのおかげで、地上攻撃任務 の楽しみも倍増。地形と地上ター ゲットに見られる手腕は、スペク トラム・ホロバイトの次回作『A-12アヴェンジャー』シミュレーシ

ョンでも、全体的に生かされるこ とだろう。

『ファルコン3.0』は、プレイヤー がカスタムメイドのシナリオをつ くれる訓練シナリオ・ジェネレー ターを備えている。ネヴァダの有 名な空中戦兵器訓練校にちなんで 〈レッド・フラック〉 と名づけられ たこのジェネレーターは、現実に (といっても、コンピュータ・ゲー ムの範囲内での現実だけど)空中 戦をすることになる前に、得がた い体験をさせてくれる。『ファルコ ン3.0』にはまた、ACMI、すなわ ち〈空中戦作戦行動装置〉がサポ ートされている。現実に空軍で採 用されているシステムに準拠した 機能を使うと、すでに完了した任 務の一場面一場面を、どんな角度 からでもリプレイすることが可能 で、どこで打つ手を間違えたのか をじっくり確認できる仕組みだ。



リ機 アリティーを高める要素のひとつ(写真はA-10とF-15)との飛行

軍用シミュレータ・

ASAT(航空電子工学状況意識訓練 装置)は、スペクトラム・ホロバイトの 子会社、スフィア社がアメリカ空軍のた めに開発した、業務用のトレーニング・ シミュレーター。計器、座席、スロット ルなど、すべてが本物のF-16コックピッ トそっくりに作られていて、実際に飛行

機を飛ばすばく大なコストをかけずに、 パイロットは複雑な電子機器を操作し、 腕を磨くことができる。

このシミュレーターを開発した際の知 識と経験が投入されたおかげで、『ファル コン3.0」は最高のリアリティーを持つフ ライト・シミュレーターとなったのだ。

The Networking Solution for Pre-merge SA Training.



ASATコックピットの 説明図。装置類の仕様 はすべて本物と同じ。
エンジン音やミサイル 発射音は埋め込み式の ートが機体の振動や 加速をシミュレートす る仕組み。

LOADING INFO WEIGHT: 24007 LBS MAX 6.: 5.5 DRAG FACTOR: 328

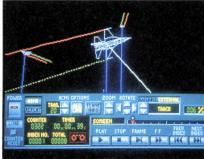
豊富な機能を持った 最高級のSLG/

任務とキャンペーンのオプショ ンも、このよくできたフライト・ シミュレーターにふさわしく、と びっきりのクオリティー。プレイ ヤーは飛行大隊の司令官の役割を 演じると同時に、最大8機からな る1小隊を自ら率いる。指揮下の パイロット30名には、それぞれ独 自の個性と能力がある。最初は18 機のF-16でスタートするが、戦闘 で撃墜されたり、故障で戦力から はずれたりして、数が減ることも あり得る。プレイヤーは、司令官 として、侵入、離脱、装備など各 任務の計画を立案し、また、大隊 への補給にも気を配らなければな らない。

任務は信じられないくらい多岐 にわたっていて、キャンペーンと うまく連動している。たとえば、 護衛中のC-130輸送機が撃墜され た場合には、補給はすべて失われる。また、ほかの航空機や地上戦力とも協力し合う必要がある。 自まり、友軍機を誤射したり、極撃したりしないように、極力注意を払わなければならない抵抗では、現実に使用されている装備を完全に再現。 そうした兵器の性能は、(スペクトラム・ホロバイトの説明によると)「軍事機密データの漏洩とならない範囲内で」でき得る限り正確に本物をモデル化したものだとか。

『ファルコン3.0』のオプションと要素を詳しく書き始めたら、スペースがいくらあってもたりないくらい。だから、ひと言でしめくくろう。いまだかつて、『ファルコン3.0』を超えるフライト・シミュレーターをプレイしたことは一度もないし、コンピュータ・ゲーム全般に視野を広げても、これよりおもしろいものはめったにない。

『ファルコン3.0』は、初心者向けでこそないかもしれないが、本気でフライト・シミュレーターをプレイする人間にとっては、間違いなく最高のプレゼントだ。



ACMIシミュレーターは、パイロットに とって最高の訓練ツール。



中でも最高のディテールを誇る。は、フライト・シミュレーター市場の「ファルコン」のシミュレーション世界

今月の ちに

トレイコン・フォー・ウインドウズ TRACON FOR WINDOWS

実戦経験のある航空管制シミュレーター

トレイコン (TRACON) とは、 ターミナル・レーダー・アプロー チ・コントロール (TERMINAL RADER APPROACH CON-TROL)の略称。もっと一般的な呼 び名でいえば、航空管制のこと。 空の乗客の生死を分ける厄介な決 断を、何時間もの間、迅速かつ矢 継ぎ早に下していかなければなら ない航空管制業務は、間違いなく、 世界でいちばんストレスの高い仕 事のひとつだろう。そんな仕事を ゲーム化するなんて、もの好きな 人間もいるもんだと思うかもしれ ないけど、『トレイコン』と『トレ イコンII』はどちらも10万本以上 のセールスを記録。コンピュータ・ ゲーム業界では大ヒット商品とな っている。

スペクトラム・ホロバイトと同じく、ウェッスン・インターナショナル社は実社会での訓練用シミュレーターの開発経験があり、ウ



メインスクリーン。本物のトレイコン・レーダー・スコープに限りなく近い。 画面はロサンゼルス国際空港上空。レーダーが機体を特定したところ。

ェッスンの業務用トレイコン・シ ミュレーターは、NASAといくつ かの大学で、航空管制 (ATC) の 現実の訓練に使用されている。

『トレイコン』の管制業務には、 大きく分けて3つの種類がある。 最終的な着陸へと航空機を誘導す る〈タワー〉。空港と空港の間で航 空機をガイドする〈センター〉。 そして、いちばん難しい〈トレイコン〉では、1つもし〈は複数の空港の周辺の、航空機で混雑する空域の管制業務を処理しなければならない。到着便が受け持ちの空域に侵入してから最終着陸パターンに入るまでの間と、出発便が潮陸

してから受け持ち空域を離脱するまでの間を、それぞれ安全に誘導するのがプレイヤーの仕事。航空路にしたがって、機を正しい高度に進ませたり、他機や悪天候を回避したりするだけでなく、そのすべてを、可能な限り効率的に行わなければならない。

『トレイコン・フォー・ウインド ウズ』には、シカゴ、ロサンゼル スなど、全部で8つのエリアがあ る。もっとも、ぼくがもっぱらプ レイしたのは、地元のサンフラン シスコ・ベイエリア。この地域に は、3つの大型国際空港がある。 ぼく自身、実生活では、実家のあ るカナダからサンフランシスコ空 港へと向かうフライトをよく利用 するんだけど、空港への侵入に、 なんでこんなにクレイジーで面倒 なコースをとるんだろうと、つね づね不思議に思っていた。しかし、 このゲームのおかげで、ようやく その理由が判明。『トレイコン』の エア・カナダのフライトでも、そ っくり同じことをやるしかなかっ

つい最近、『哺乳動物・マルチメ

サンフランシスコより愛をこめて

エンサイクロペディア」。 ト、『哺乳動物:マルチメディア・



ダカメクラネズミは、ぼくが今ま たとえばハダカメクラネズミ。こ での人生で出会った中で、 階級が分かれたミツバチ型社会を の動物は、労働者、兵隊、女王に 発見するだけでも相当に楽しめる りに拾い読みして、珍妙な動物を ではないものの、CD-ROMの潜 作っている。そしておそらく、 仕的な可能性を示す好例のひとつ ん不細工な動物だろう。

は、

その全貌を明らかにする。

ヤーロック・ホームズの探偵講座

・映像のあるアイコム社の『シ

がその一例。次回のこのコラムで

データベースを行き当たりばった 鳴き声の録音つきで収録されてい 写真と、数十本の短編フィルム、 ディア・エンサイクロペディア の簡単なゲームもついているけど る。どちらかというとお子様向け いての詳細な情報が、700枚の OMには、229種の哺乳類につ 人れた。ナショナル・ジオグラフ と名づけられたCD-ROMを手に イツク製作のこの驚異的なCD-R つかある。ルーカスフィルム・ゲ の音と映像が楽しめる作品もいく ムのCD-ROM版『ルー 90分以上にわたるフルモーシ

放り込んだだけというタイプのソ シャベルですくってCD-ROMに 始めているけれど、「シャベルウェ カの新作ソフトの中には、高品質 フトを意味する)。しかし、ピカピ 体の利点をまるで生かしていない やくかなりの数のゲー CD-ROMマーケットにも、 (これは否定的なタームで、 の域を出るものはめつたにな

Cエンジン版が発売中。 ドシャーロックホームズの探偵講



訳 添野知生



パイロットのテクニック、天候、風、緊急事態 機器の故障などはすべて、easyからnightmareま ユーザーが自由にレベルを設定できる。

たのである。やれやれ、管制官も

楽じゃない。そのほか、『トレイコ ン』には、軍用機の飛行エリアも 3つ入っているから、軍用機の管 制業務で腕試しすることもできる。 メイン・スクリーンには、リア ルそのものの外観を誇る大型のレ ーダースコープ、2つのフライト ストリップ区画、それに通信エリ アがある。レーダースコープは受 け持ち区域内にいる全機の位置を 教えてくれるほか、そのそれぞれ について、3つの最重要なインフ オメーション―ーすなわち、コー ルサイン、高度、スピードー 知ることができる。プレイヤーの 仕事の大部分は、受け持ちエリア 内の各機を、水平方向に4.8キロ、 高度にして305メートル以上離して おくことに占められる。フライト プランに記された各機の飛行ルー トなど、さらに詳細なインフォメ ーションは、フライトストリップ

が与えてくれる。受け持ち区域に 入ってきた航空機は、コールサイ ンと機体の型、及び高度を、自分 からアナウンスしてくれる。デジ タル音声は素晴らしく、はっきり 聞きとれるからご心配なく。次に、 プレイヤーは、マウスとキーボー ドを使って機に指示を与える。『ト レイコン』には、オプションで350 ドルの音声認識キットもついてい て、それを使えば、マイクに向か って指示するだけで、コンピュー タがいわれたとおりにやってくれ

簡単な初心者用シナリオ (20分 以上かけて10機を誘導)をマスタ したあとは、悪天候や無能なパ イロット、欠陥装備、非常事態な

どのオプションを加えて仕事の難 易度を上げることができるし、航 空機の数も99機まで増やせる。『ト レイコン』は、複雑なリアルタイ ム3Dパズル・ゲームをプレイする のに似ている。無事に誘導し終え た航空機1機ごとにポイントが加 算されるシステムで、不十分な指 示やエラーがあるたびに減点され る。ポーズ・キーの使用は1万ポ イントのペナルティー。本物のACT は、どんなに恐慌をきたしても、 ポーズすることは許されないんだ からね。

『トレイコン』は、予想を上回る おもしろさで、大いにおすすめで きる。ウインドウズ環境に不自由 な読者諸君のためには、軍用エリ



エリアの画面を大きくしたいときには、 ー・スコープのフレームをカット することができる。

アが含まれていないことを除けば、 基本的には同内容のDOSバージョ ンもある。

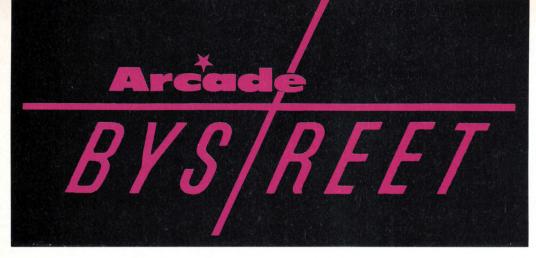
(訳 大森望)



各機に関する情報は簡単に呼び出せる。単発エンジンの飛行機に、60秒で1000メートル上昇せよと指示してはいけない。



面のAH-64のように、軍用機も含まれる。『トレイコン・フォー・ウインドウズ』には、 この画



イヤー、ときがたつのは早いもんで、今年も折り返し地点にさしかかってしまった。もう、梅雨に入っている地方もあるだろうけれど、ジメジメ、ムシムシに負けないで、頑張ってくれ、/ 今月は新作3本。メイルボックスも大盛況なのだ。それじゃ、行ってみよう~!/

irem

アイレムの新作『アンダーカバーコップス』は、ファイティングアクションゲームだ。

核爆弾により破壊された街、クロノグラードに巣食う秘密結社 *D.A.S." か

ら、地球を救うために命を受けたシティスイーパーたち。謎の地下組織 *ザ・ショップ* から派遣された、アンダーカバーコップス (秘密警察) だ。

シティスイーパーは、以下の3人。

- ●ザン・高原(♂):コード ネーム *ライトニング・ スラッシャープ。日本人。元全米カラテチャンプ。
- ●ローザ・フェルモンド (♀):コードネーム*ブル ー・ゲイル・リベンジャ ー″イギリス人。女ビジ ランテ。
- ●マット・ゲイブルズ(♂): コードネーム *ファイヤ ーボール・クラッシャ ー″。アメリカ人。元フッ トボール選手。

コントロールレバーを進 行方向に2回入れると、ダッシュする。Aボタンは攻 撃、Bボタンはジャンプ。



ABボタンを同時に押すと、必殺技を繰り出すことができる。

攻撃アイテムには、振り回し型(電柱、 鉄骨)と投げつけ型(ジープ、バイク、 マグロなど)の2種類がある。地面に突 き刺さっているアイテムは、Aボタンを 連打すると引き抜くことができるのだ。

ステージ1の *クロノグラード臨海工 業地帯" から、最終ステージ "爆心地" まで全5ステージ。超過激なファイティ ングアクションが繰り広げられるのだ。

ファイティングモノに目がないキミに は、超オススメのゲームだと思うよ。チャレンジしてみようぜ!







L

? Pts. 藏一10

P.N.

桜

木

涼

SNK

モンスターたち が、日本の主要都 市をリングにして 暴れ回る『キング・ オブ・モンスター」

にハマった人は多かったんじゃないかな。お待ちどうさま。 好評を博したこのゲームの続編が、いよいよ登場!

日本全土を破壊し尽くしたモンスターたちの中から、3匹 のモンスター(スーパージオン、アトミックガイ、サイバー ウー)が生き残った。もはや地球上で、彼らに勝てるヤツは いない。そこに、次なる敵、エイリアンが侵略の目的で地球 に飛来した。ここに、宇宙一のキング・オブ・モンスターを 決めるための戦いの火ぶたが、切って落とされたのだ!

ステージ1のアメリカを皮切りに、フランス、グランドキ



アメリカが最初の舞台に選ばれたのだ!

のアジトに突入する。 敵はエイリアンだけ あって、オドロオドロ

しいヤツらばかりだ。 思う存分、蹴散らして やってくれ!

ャニオンなど舞台を変

え、最終のステージ1

でいよいよエイリアン

SNKの2本目の 新作は『ニンジャ・ コマンドー』。 タイムマシンを操

り、過去を操作して、 未来を戦争の渦に巻 き込もうとする死の 商人 、スパイダー"。 この魔手から人類を 救うために、世界中 から忍者が結集した。



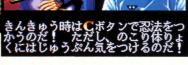
プレイヤーは3人の忍者から1人をセレクトし、"スパイダー"のア ジトである "マルスコーポレーション"に潜入する。ここで、スパイ ダーのワナにはまり、原始時代、エジプト時代、日本戦国時代などへ と飛ばされてしまう。

さまざまな時代で戦いながら、再びマルスコーポレーションに戻り、 メインコンピュータを破壊すればコンプリートだ。全1ステージ。時

> 空を超えた戦いに、最後まで燃え てくれ!



ところどころにビジュアルシーンが、 挿入されるのだ!











活気づいてきたこのコーナ を支えるのは、アーケードフリ ークのキミたちなのだ。頑張っ てくれ!

さて、今月は住所も名前も書いてない(右列の一番上)という、 ふとどきモノがいたのだ。マイナス10Ptsだぞ。次回出すとき は、「あれは私です」と、書いてよこすように。

さて、浅井羽織、おめでとう。"ファイター"レベルに一番乗り だ。これからも精進してくれ! 今月のボーナスPts.は、筐体壊し の達人じゃみるに決定。しかし、ほどほどにしておけよ。楠見龍 羅、ウルトラマンとバルタン星人の写真送ってくれよ~。

それから、一度に何枚も送ってくれる会員がいるけれど、掲載 されるのは、基本的に1枚だからね。また、情報関係ははがきの 裏面に書いてくれ。来月から、情報のみ(技関係)のメイルも掲 載する。この場合、わかりやすく箇条書にして送ってくれ!





ストエなら オレッちも 負けないせ。ということで

500 8 200g



百烈張りし、色出しつフ移動する日本田とべが

自けた時の顔はすこうじか、た。(文) かと音







いるけどやめられない… Vol.34

梅雨どきに雨が降るのはしかたがない。洗濯 ものが乾かないのもしょうがない。でも、食 べものにカビが生えるのだけは許せん!

やや、ありがとうこざいます。見聞きドーンの2ページになって、前よりイラストが載りやすくなったはずです。イラストを選ぶのは楽しいけど、落とすときってほんとつらい。ごめんなさい。



静岡県 アント(?)



キャラクターデザインをやりたい人って結構多い のかな。頑張ってくれい。



早くも夏休みのイラストね。ハイレグの水着 欲しい。じつはビキニは持っている(爆笑)。



●兵庫県 楠見龍羅(19)

す。ちゃんと届きます。安心。でまとめて送ってくれても大丈夫ででまとめて当ってくれても大丈夫でほかのコーナー宛のと一緒に、封筒



●東京都 露命るし(ぼく5歳)



●神奈川県 正面たいやき(?)



●大阪府 くるまざき蘭(18)兵庫県 篠沢誠(17)



超能力少女の戦闘服は、セーラー服だったのね。 ずい ぶんと強そうでちとコワイ。

衣替え夏服

SUMMER



編集部でも、よくラジオで野球中継がかかってます。「ホエ狂ワールド」は……どうなったっけ?



ているものが透けます。んで、約気をつかう。バイク、いいなぁ。

最近は本が出ちゃうほど、女の子の制服って 可愛い。でも、制服を着ることができる時間 なんて、ほんの一瞬しかないの。

●福島県 黒須来夢(?)



カップルで描いてくるかぁ、ふむ。 私にもこんな時期が……あったかな?



この少年の気持ち、 わかるわぁ。 裏剣バッチっていいなぁ。みんなで 投げればチカンも怖くない、と。

●山梨県 HAL(?)



セーラー服ってもともと水兵さんの 服だから、男の子が着てもおかしく

●福岡県 ほいみん(?)



夏服は涼しそうなのがいちばん。 黄色のスカーフがカワイイ。私の中 学は紺色のスカーフだった。

ばびおさる(16



- 突然、雷話してごめんなさい。短い 時間なんで、ちょっとつきあってくだ さいね。えと、早速ですけど、まずは お決まりで、イラストを書き始めたき

っかけなどをお願いします。 「保育園からの幼なじみの影響を受け たんです。中2の頃だったかな。その 人のおかげで同人誌の世界に(笑)。同 人誌関係のお友だちから手紙がいっぱ い来るので、母に、なんでこんなに手

紙が来るの、なんていわれます」 - あー、同人誌関係の横のつながりっ て、結構あるんでしょうね。どんなの を作っているんですか?

「便箋ばっかり (笑)」 - 絵を描くときのイメージって、どん なふうにわいてきます? 元ネタとか

って、あるのかな? 「いつも、あんまり考えてないです。 ぶっつけ本番って感じですね。結構い いかげんです。ノートにさらっと下描

きすることはありますけど」 - さらっと描ければ、すごい。時間は どのくらいかかります?

さて、今月は『英伝Ⅱ』 のイラストを送ってくれ た秋草禎ちゃんに、突然 インタビューだ!

今月のなんちゅうあなたいらっしゃい!

WELCOME

埼玉県 秋草禎さん



「さぁ……。1日で描き上がるって決 まってないから……。気に入らないと バア~って破って捨てちゃいますしね。 それでも、1枚2時間くらいかな。私、 なぜかカラーの絵のほうが早いです」 - トーンを貼るより、色を塗るほうが 早いと。画材は?

「ドクターマーチンとルマのカラーイ ンクを使ってます。今は昔ほどじゃな いんだけど、鳥山明先生が好きで、鳥 山先生が使っているカラーインクがル マだったんですね。それで憧れてルマ を買ったらこれが使いやすくて」

- なるほど。

「でも、じつは受験生になっちゃった んですよ。だから、ほんとはあんまり 描いてちゃいけない」

- えーっ、わーっ、ごめんなさい。そ うだったんだ。もしかして勉強してた? 「いえ、絵を描いてた……なんていうと 母がそばにいるので(笑、だけど小声)」 - がんばってね。だけど、イラストも 送ってください(笑)。どうもありがと うございました。



初めて出しますけれども と月早13 今後ともどうかよろしくお願いします。 とりあえずフィーナナムを描かせていただきました。 (初めてなんだから) 欲で eena





じゃみる(17

●大阪府 あおいろ(20) INFORMATION

毎月イラストをたくさん、ど うもありがとう。スペースが広 くなったぶん、掲載率は上がっ ているハズなので、今月載らな かった人も、コリずにまた送っ

てくださいね。

さて、9月号のテーマです。 9月といえばそろそろ秋。秋と いえば、そう、スポーツですよ。 ということで、お題は「体操着」

ね。じつはこのお題、このコー ナーの前任者S氏のたっての希 望なのです。というわけで、ま たまたイラスト、リクエストな ど、たくさんお待ちしています。

●神奈川県 南天(?)



突然タコが大勢で求愛してきたら ヤダな。でもタコを差別すると編 集部のすがりんが怒る。(踊る?)

●富山県 かたほとり(?)



無事に終わったということは、無 事に終わったってことだよね。よ かったよかった。

生花(17) • 広島県



カラーのイラストは、初めてだそ うです。今度は絵の具? できた ら送ってね。

●鹿児島県 たける(?)



「ベンキに顔をつっこんで」っての もいいな(ニヤリ)。あまりにもイ ンパクトが強かった。

FINAL FANTASY IV RYDIA & EDGE



こちらも合作です。ちょっと遅くなっちゃったけど、お誕 生日おめでとう、忍ちゃん。いくつになったかなんて聞か ないから、私のも聞かないでね。絶対だよ。





コクヨ・テイクワン・ニッサン、しぶとく 2 位。



森脇監督率いるフロム・エー・ニッサン3位入賞。

日産、1-2-3-4で完全勝利!

5月4日、快晴の富士スピードウェイにおいて全日本スポーツプロトタイプカー耐久選手権第2戦富士1000㎞レース大会が開催された。かつてポルシェ全盛の頃には30台を超えるマシンがエントリーしていたが、今回ここ富士に集まったのは10台とちょっと寂しい。しかし、このJSPCではニッサンとトヨタがメーカーのメンツをかけた熾烈な戦いを展開し、またマツダがル・マン仕様車を登場させるなど話題は豊富。富士には6万4000人もの観客が集まった。

耐久レースのおもしろさは、チェッカーを受けるまで何が起こるかわからない意外性だ。レースは予想どおり(?)ハプニングが続出した。序盤トップを走る長谷見が駆るYHP・ニッサンがスピン/ サンドトラップに捕まり、脱出したときにはトップと7週の差がついていた。

中盤から終盤トップを快走したのはエッソ・トヨタ。そのままチェッカーかと思われた矢先、ミッション系トラブルでピットイン。ミッション全取り替えという大手術で大幅にタイムロスする。それを横目にニッサン勢が駆け抜け、星野・鈴木組のカルソニック・ニッサンがトップでゴール。以下3台のニッサン・カーが続いてゴールしニッサンが1-2-3-4の完全勝利をものにした。

一方、前日に開催されたF3第3戦ではA・リードと高村がデッドヒートを最終周まで繰り広げ、リードがコントロールラインをトップで通過し、開幕3連勝を飾った。その差はたった0.282秒/

また、4月12日に開催されたF3000 第2戦では上位がリタイヤする中、 昨年F3チャンピオンのカーカッシが うれしい初勝利を手中にした。



F3000第2戦。昨年F3の覇者カーカッシ優勝。



F3、高村とリードのデッドヒート。

DECHIT

F-1 INFORMATION

■スペインGP■

ウェットコンディションとなったスペインGPの注目は、なんといってもマンセルの、昨年セナが記録した開幕4連勝への挑戦であった。そしてそれをあっさり達成してみせた今年のマンセルにスキはない。逆に起死回生を目指し投入したMP4/7Aを駆るセナは、63周目にスピンアウトして連続ワールド・チャンピオンに早くも赤信号がともる結果となってしまった。マンセル独走の中、昨年

RESULT

1位	ナイジェル・ マンセル	ウィリアムズ・ルノー
2位	ミハエル・ シューマッハ	ベネトン・ フォード
3位	ジャン・ アレジ	フェラーリ

デビューの新人シューマッハが3連続表彰台をものにし、トップドライバーの仲間入りをした姿が印象的であった。



貫禄さえ出てきたシューマッパ、2位入賞。

第 7 戦カナダGP 6 月 14日(放送 15日AM 6 :00~ 7 :45) 第 8 戦フランスGP 7 月 5 日(放送 6 日AM 1 :00~ 3 :00) フジテレビ系列で放送・F 1写真提供/フジテレビ

REJUEI			
F3000			
1	28	P・カーカッシ	ALEXEL
2	61)	T・ダニエルソン	SUNTORY熱血
3	9	M・マルティニ	アコムエボリューション
JSPC			
1	1	カルソニック・ニッサン	
2	61	コクヨ・テイクワン・ニッサン	
3	27)	フロム・エー・ニッサン	
F3			

ファミリーマート

CABIN

ITO HAM

1 3 A·11-F

高村一明

3 8 ノ・ビルニューヴ

2 19



徹底した が創りの を教えます。

プレイするだけから 一歩抜け出て 「オリジナルゲームを創りたい」と

思ったら、

ちゅうちょなくNOVEの

扉を叩いてください。

先着500名様! ガイドフロッピー無料進呈

ガイドフロッピーはSHARP X68000全シ リーズ用とPC980I (VM以降)シリーズに 対応のN88日本語BASIC(86)用との2種類 を用意してあります。

なお、メディアは5インチです。

<u>自宅でできるゲームデザイナー養成講座</u>

・ズアカデミー」 受講生募集!

「ゲーム創りを自分の手で」こんな熱意が巷に沸騰中。この 期をとらえ、野邊ゲームデザイナーズアカデミーは『コンピュー タ ゲームのノウハウを通信教育で…』を全面に押し出して、 ゲームデザイナー養成の道を拓きました。さあ、意欲は持って いるのにチャンスに恵まれなかった皆さん、いまこそ全員集合 です。

■ なんでもお問い合せ

ガイドフロッピー&資料請求はこちら!

※ガイドフロッピー&資料請求をご希望の方は、住所、氏名、年 齢、職業、電話番号と持っているパソコンの機種名、ご覧の 雑誌名を明記の上、ハガキでお申し込み下さい。

〈宛先〉 〒150 東京都渋谷区恵比寿2-32-23

☎03(3280)0743

NOVE GAME DESIGNER'S ACADEMY ※お問い合わせ受付時間/AM10:00~PM8:00 (土・日・祝は休み) 野邊ゲームデザイナーズアカデミ

IBM a CAぱち&ブルックリンの映画で元気! OPCOME

そろそろ梅雨の季節がやってくる。 雨といえばやっぱ映画館。コークかポップコーン片手に映画をじっくり楽しみたい。今月は、久しぶり「最後の審判」でおなじみ飯島健男さんの登場。ベストセラー小説「透明人間の告白」の話題の映画化である。

飯島健男の乱入レヴュー

透明人間

MEMOIRS OF AN INVISIBLE MAN

監督/ジョン・カーペンター 出演/チェビー・チェイス ダリル・ハンナ 配給/ワーナーブラザース 7月中旬公開予定

目を見張るSFX!! 秀逸のファンタジーだ

し、見終わってもやっぱりおもしろかった。だいたい、熱狂的なフェケンにレヴュー書かせたって、誉めちぎるのはわかってるでしょーが。だから、たとえどんなにつまらない映画であろうが、おもしろいとしかいいようがありません。

あ、でも実際この映画はおもしろかったぞ。今まで、カルト映画の王者であったジョンが、一般ピープルも楽しめる映画を撮ったという感じです。映画をあまり見ない人たちでも十分に満足できて、

さらにマニアもうな ずけるって奴ですか。 特筆すべきは、ショー ジ・ルーカスのILM が、それを一手に引 き受けているの出まる。 だから、その出まえ。 このSFXで、透明人 間の悲喜劇的日常生 右はマスク・メイクで扮装する透明人間のチェ

活を存分に見せつけてくれます。 透明人間が、どんなに不便で悲しい存在か、すごくよくわかんだよね。食べたものはどうなっちゃうのか、その食事風景を見せながらきちんと説明してくれるし、洋服の問題や町での散歩風景など、あの手この手で攻めてくる。中でも絶品は、冒頭の風船ガムを食べるシーンと、公園で服を脱ぎながら

走るシーン。これだけでも、この 映画を見る価値はありと太鼓判を 押しましょう。

ストーリーは、偶然透明人間になっちゃった男とCIAの追跡劇なんだけど、これアクション映画じゃないよ。素敵な、大人のラブコメです。雨の中でのキスシーンは、そりゃもうロマンチックなんだから! ぜひ、見て!!

僕は、ごひいきの映画作家が3人いるんだよね。デビッド・クローネンバーグと、ブライアン・デ・パルマと、そしてこの『透明人間』のジョン・カーペンター。まあ、3人ともいわゆるカルト映画でその地位を築いた方たちなんですけど、とくにこのジョン(好きなん

す)は、大のお気に入り。 会場に入ると、スクリーンが開 く前から、気分は最高潮。見る前

で、ジョンて呼ばせていただきま

からおもしろいのはわかっていた
い人たちでも



他人の不幸は喜劇になる。チェビー・チェイス。



KAFKA・迷宮の悪夢

監督/スティーブン・ソダバーグ 出演/ジェレミー・アイアンズ テレサ・ラッセル 配給/日本ヘラルド映画 6月13日公開予定



モノクロームの悪夢を見た!

3年前、処女長編『セックスと嘘とビデオテープ』でカンヌ映画祭グランプリ(審査委員長はヴェンダースだった)を、26歳で獲得したS・ソダバーグの期待の新作である。

主人公は実在の異端作家フランツ・カフカ。第2次世界大戦前夜の不安に満ちたヨーロッパ(チェコスロバキア)が舞台だ。カフカは「審判」「城」「変身」など、じつにエキセントリックでコワ〜イ話をたくさん書いたユダヤ人作家である。日本と違って地続きのヨーロッパ人共通の存在の危機感、さらに漂流する民であるユダヤ人から見た体制への懐疑、などが反映されているのがカフカ小説だ。

そのカフカを主人公に作り上げたフィクションがこの映画。労働者保険災害保険協会に勤めるカフカが巻き込まれる恐ろしい悪夢。スタイリッシュで美しいモノクロの映像が、まさにカフカ的な世界を表現している。

見所は、迷路のようなプラハのユダヤ人街のスリリングな映像。セットではなく、実際にロケを行った。ヒットラーは、戦争に勝った暁にはこの街全体をユダヤ虐殺記念館にしようと計画していたので、街はあの大戦をくぐり抜けて生き残っているのだ。ひと口ではいいがたい素晴らしい映画だ。



マイ・スイートファミリー

| 監督/ジョアン・ミックリン・シルバー | 出演/ヒラリー・ウォルフ | グリフィン・ダンほか | 配給/ギャガ・コミュニケーションズ 7月上旬公開予定

近頃子どもも楽じゃない

この娘がヒラリーちゃん。笑っちゃいるけど、悩みもあるのよん、てね。



原題『Step Kids』の "Step"は「腹違いの」、「義理の」の意味。で、この話、親の離婚のおかげで、義理の兄弟がポコポコできちゃった女の子が主人公のファミリーコメディーだ。

ちっともかまってくれない義理の父、趣味の合う義理の娘ばかりを可愛がる実の母。そんな両親の態度に業を煮やした13歳のローラは、家出を決意する。目的地は、家出の先輩、義兄がひとり暮らす田舎のキャンプ地だ。

さて、さすがのダメ親たちも娘 が家出となって大あわて、一家総 出でローラ捜しに駆けつけるが… …。キャンプ場へ来てみれば、ローラの実の父、その妻(現在別居中)&その娘、その恋人(現在同棲&双子妊娠中)も知らせを聞いて集まっていた。それぞれに複雑な関係を抱えた、総勢10人によるローラ捜索が始まるが……。

ローラに扮するのは、『ホームアローン』でマコーレ坊やの姉を演じたヒラリー・ウォルフ。元気モリモリの演技には、好感が持てるよ。ローラの実の父、女癖のいたって悪い画家を演ずるグリフィン・ダンもいい味出してるね。



関係者一同集合の図。

Monthly Hit Goods!







FM波で音を飛ばせる液晶テレビ LVD313

¥44,800

服部セイコー ☎03(3563)2111

マトリックス方式の33型。テレビ音声をFM波で飛ば V入力端子を備えているから、ビデオムービーのカラィオを通して迫力のある音声が楽しめる。さらに、A/ ルが登場。画面は、コントラストに優れたアクティブ パトランスミッター機能を内蔵し、 最近とみに画質の上がった液晶テレビにニューモデ ラジカセやオーデ



頑健・防滴ヘッドホンカセット HS-RD10 ¥18,000円

キレイなラベルを作る簡単印刷機 KL-1000

¥26,800

カシオ計算機 ☎03(3347)4811

かま備している。即刷するテーブは、カセット用の9 miとビデオやカセットのラベルって、生間して、入力した文字を漢字や英に、というとは、セットしたテーブに、かが作れる。即刷するだけ。文字も被構の指定にいる。というなどの文字修飾もとなった。

簡単ピントのインスタントカメラ Mr, HANDY MF ¥27,800

富士写真フイルム ☎03(3406)2981

撮ったその場で写真ができるフォトラマに、 マニュアル式の3点ゾーンフォーカスを採用 マーユアル50073 ボッーン・3 かいこうべい した低コスト機がラインナップ。本体はシステム手帳サイズで、自動発光機能を持つスト フムテ板リイム、日勤が北元の数据を行うストロボを内蔵する。収納時は厚さ45mmとなり携帯性もそこなわない。また、プライベートユースに便利なセルフタイマーやレンズを保護するカバー、ストラップも装備している。





134



できょうでは、 できょうでは、 大学式手振れ補正機能を搭載。よりリアルな撮影を可能に で、また、レンズのズームに合わせて、マイクの指向性を変 で、また、レンズのズームに合わせて、マイクの指向性を変 ないこれは、カメラ本体のユレをプリズムで 載して登場した。これは、カメラ本体のユレをプリズムで まいた。これは、カメラ本体のユレをプリズムで まいた。これは、カメラなない。 まいた。これは、カメラなない。 まいた。これは、カメラなない。 まいた。これは、カメラなない。 まいた。これは、カメラなない。 まいた。これは、カメラなない。 まいた。これは、カメラなない。 まいた。 している。記録方式はHi8式で、41万画素のCCDと合わ 10倍レンズに高速AF機能を搭載する

マガジン式 6 連奏CDが家庭用に登場だ PD-M580

¥39.800

パイオニア ☎03(3491)8181

カーユースではあたりまえにもなってきた6連奏CDプレイヤーが、家庭用にも 登場してきた。機能的には新開発のDACを採用し、デジタル音をさらにシェイフ アップ。操作性ではディスプレイを使った対話式入力や10キーによるダイレクト 選局、セットしたCDのハイライト部分を連続再生する機能など、使い勝手を高め た仕様になっている。なお、CDマガジンは同社の車用と共通となっている。



低価格のハイパワーコンポ XG-990

¥70,000

アイワ ☎03(3827)2370

AMステレオチューナーを内蔵した、総合出力160 Wのシステムコンポが登場。音の出口に3ウェイス ピーカーを採用。歯切れのイイ重低音を再生するT-BASS機構や、中高音を明瞭にするBBEなどを装備す る。CD編集機能や15バンドのスペアナ、光デジタル 出力など本格的な装備も満載だ。

カラオケソフトを中心に登場しているCDG (コンパクト・ディスク・グラフィックス) ソフトに対応したラジカセ。本体とテレビ を接続するだけで、CDGの静止画像を表示 する機能を持つ。また、一般のCDをカラオ ケとして使える、ボーカルを低減する機能 や2系統のマイク端子など、根っからのカ ラオケファンにピッタリの一台。もちろん 普通のラジカセとしての機能も充実。Wテ ッキやCD編集機能、重低音再生など、1台 で2倍楽しめる仕上がりだ

テレビに画像を表示するラジカセ CX-G30W ¥55.000

日立製作所 ☎03(3258)1111



このを表統用端子も装備し、オーディオも操作性に優れている。さらに、外部機体性に優れている。さらに、外部機 た製品が登場した。本体に内蔵されてるFiビデオとBSチューナーを一体化しFiビデオとBSチューナーを一体化しFiビデオとBSチューナーを一体化し との接続など、 配線が面倒だし……。 はゼッタイ必要。でも、 BSも見たいしVTR

BS+ビデオを内蔵 -体パーソナルテレビ VX-BT14S

¥135.000 アイワ ☎03(3827)2370

COOOD-JM

¥50,000

ラウンドフォルムを採用したCD **D-311** ¥37,800

ユースにも口くだね。ダイバーズは重い

からヤダって向きにおすすめなのがスポ

う本格派ツール。SBBWローは、

測する機能を持ち、

潜水記録を残すとい

J。コイツは、水温や水深を自動的に計

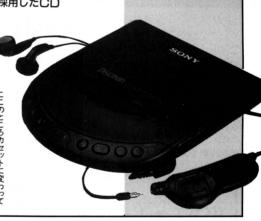
向けの機能を満載したDEP-600C まず、デジタルならではの本格ダイバ

った自動巻き機能を発電に利用するクオ

ーツ。シンプルなデザインだからタウン

203 (3448) 331

の。もちろん機能的にもDSP機能や液晶表は、本体を小型化し携帯性をアップさせたも買い換える向きが増えている。今回の新製品 いる。音質重視の1ビットDACや、10パタ機能の採用など大幅な機能アップが図られて 示リモコンの装備や、 デジタル低音ブースト や操作性のよさなどで、テープから 人気急上昇のポータブルCD。 ここのところカセットに変わって



も気持ちは夏へと先走り。こんな時期だ

梅雨時期になってくると、

何をしてて

から、夏を感じるグッズに注目したいよ

良品館では、夏の定番アイテムにな

ってきたダイバーズをチェック。



¥70000

ルテ・ダイバー。ミドルサイズのボディ るから彼女とペアでっていうのもアリ。 ている。さらにファッショナブルなデザ表示するほか各種の潜水警告機能を持っ メーター。現在水深や最大深度を針式で ジタルはヤダって人にはアナログデブス ダイビングツールとして使いたいけどデ に向けてひとつ狙ってみてはどうだろう。 ファッショナブルなデザインが主流。 インなのがSTBC-0-5。女性用もあ だからカジュアルな使い方にもイイ。 まあ、最新ダイバーズを並べてみると

子節を先取り スウォッ



前回なでのあらすじ

かつて、伝説の大魔術師メビウスは、やがて訪れるはずの《大災厄》に対処するためのしもべを封印した。Hitoshiやフィフ、オネーギンらの冒険者はメビウスの遺言を聞き、ドラゴン族の手から人間の世界を守るために行動を起こした。だが、ドラゴン族と、それを助ける者たちは不老不死の法を終めた黄金都市の噂を流し、冒険者たちの動きを利用してキンレク川の彼方にある古代神殿を突き止めた。その地こそ、ドラゴン族の秘法《転移の法》を発現させるための中心となる場所だったのだ。ドラゴン族の再興を企む邪教集団《月の裁き》は、半ドラゴン化した超人軍団《裁き人》を使って攻勢を開始した。そのとき、人間側にも協力者が現れた。ドラゴンの肉体と人間の記憶を持つ緑のヴィラロボスだ。ついにメビウスの予言した地殻変動が始まった。それに乗じて、ドラゴン族は一斉に人間に対する攻撃を開始した。乗も憎しみも巻き込んで、最終決戦の火蓋が切られた!



大地は激しく震動していた。地震はいっときも休むことなく、いまやザドゥーム大陸全体が断末魔のけいれんをしているかのようだった。伝説の大魔術師メビウスの予言した大災厄がついに到来したのだ。

大陸西部のフグワジ湖では湖の

主といわれている水竜が暴れ出し、 一帯の村落に被害を与えていた。 中部のツァレル山地では眠っていた火山が活動を再開し、溶岩を噴き出していた。海岸地帯には津波が押し寄せ、シルカ、ボド、アグアジといった港町には、かなりの被害が出ていた。

何も知らない人々は世界の終わ りかと脅え、恐れおののいた。

* * *

だが、脅える暇もなく、戦い続けている者たちもいた。

キンレク川の東、ダルフール湖

をのぞむ草原に建つチョクウェの 町周辺こそ、鋼鉄と肉体とが、憎 悪と勇気とがぶつかり合う決戦場 だった。

ドラゴン族は大規模な地殻変動を利用して、ザドゥーム大陸の半分を異次元に運び去ろうと企み、そのための核となるチョクウェの町に集中攻撃をかけてきた。ドラゴンに率いられた《裁き人》と《月の裁き》の信者たちは、手に手に武器を振りかざして押し寄せてくる。

迎え撃つのは、若き魔法使いオ ネーギンやマーラムーラ婆さんの 呼びかけで集結した冒険者たち。 詳しい事情はわからなくても、自 分たちの行動がチョクウェの町を、 ザドゥーム大陸を、人類世界を救 うのだと自覚し、命賭けで戦って いた。

と、町を守る冒険者たちからどよめきがあがった。寄せてくるドラゴンの魔力の前にいったんは破れかけた結界が、また持ち直したのだ。しかも、どうしたことか、今までよりいっそう強力になっていた。

町はずれの神殿の奥にいる者た ちには、その理由がわかっていた。

崩れかけた祭壇の脇にしゃがみ込んで一心に念をこらしているのは、マーラムーラ婆さんだった。 婆さんの全身が白く輝いていた。 その体から途方もない量の魔力が 発散しているのが目に見えるほどだ。チョクウェの町とその周辺に いる魔法使いすべてのオーラが婆



さんの体に注ぎ込まれ、その体を 媒体として集中した魔力が太い流 れとなって空中に昇り、結界を支 えているのだ。その魔力の強さは、 伝説の大魔術師メビウスにまさる とも劣らないものだった。

だが、それほどのオーラの集中 は、それなりの代償を要求するの だ。ある意味で、魔法とは魔法使 いの肉体を削る苦行に等しい。い かに優れた魔法使いであろうと、 魔法をかけるときには精神力と体 力を振り絞らなくてはならない。 それが、自分が持つ以上の魔力を コントロールしなければならない となれば、その困難さは比較のし ようもない。

ましてや、マーラムーラは優れた 魔法使いとはいえ、100歳を超える 年齢である。肉体がどこまで耐え られるか、誰にもわからなかった。

だが、やるしかなかったのだ。 ドラゴン族をチョクウェに近づけ ないためには、こうするしか手段 はなかったのだ。

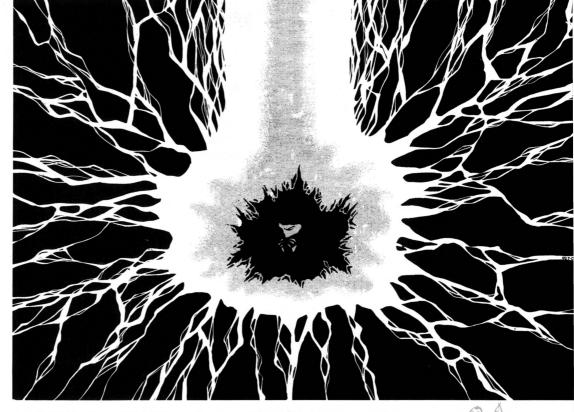
チョクウェの町の上空を舞って いるのは、2頭の巨大なドラゴン だった。

四大魔竜の一頭、青のレドリオ ンが不機嫌に翼をばたつかせた。 「何事だというのだ/ たかが人 間の造った結界にこれほどまでも 手こずるとは/ こうなっては《転 移(シフト)》などと悠長なことを いってはいられんぞ」

「そうだな。かくなるうえは《異 世界の門》を開くしかないか」普 段は慎重な黒のエドゥアルドも心 を決めたようだ。

「それにしてもヴィラロボスとデ ルガドロスは、なにをぐずぐずし ておるのだ?」

エドゥアルドは知るよしもなか った。ヴィラロボス=アルハザー ドの裏切りによって、赤のデルガ ドロスはすでに死んでいることを。 「よし、早速《異世界の門》を開 くことにするか」レドリオンは大 きく翼を傾けると、ゆっくり旋回 して、マリネラ村のほうに滑るよ うに飛び去った。



人間の支配するこの世界を見捨 てて異次元世界へ移住することを 考えたドラゴン族は、次元の壁に むりやり穴を開け、ザドゥーム大 陸の半分を異次元世界へ吸い込ん でしまおうと考えた。魔法の力に よって次元の壁に開ける穴、それ が《異世界の門》である。

*

ジュフタンの町は二重の災難に 襲われていた。町に大きな被害を もたらしている地震ばかりでなく、 ドラゴンが暴れ回っていたのだ。 何かを探しているかのように上空 を飛び回りながら、時折いらいら と地上の人家に向けて炎を吐いて いた。数カ月前に襲ってきた青い ドラゴンほどの大きさはなかった が、それでも簡単に撃退できる相 手ではなかった。しかも、この天 変地異のさなかに、ドラゴン相手 に戦おうという者は少なかった。 さらに、ジュフタンの王ランド侯 の城は、なぜか静まりかえってい たのだ。

それも道理、城の接見の間にも、 大広間にも、ランド侯の姿はなか った。

ランド侯は城の奥深く、地下に 掘られた宝物庫の中にいた。石の 床には詳細に描かれた魔法陣が ……周囲には城中の魔法使いが集 まり、一心不乱に呪文を唱えてい る。ランド侯は魔法陣の中央の床 に座り込んで、がたがた震えなが ら、王の印である赤い宝玉を抱き かかえていた。

かつて一度はドラゴン族に奪わ れた秘宝だ。今度の大災厄のとき にも、必ずやドラゴン族は王の印 を狙ってくるに違いない。魔法陣 を作って、その中に赤い宝玉を封 じ、厳重な結界を張ればドラゴン に察知されることはない。これは 城の筆頭魔法使いの進言だった。 もちろん、オネーギンらの連絡を 受けて手配されたことだ。事実、 結界の効果か、ドラゴンは宝玉の ありかを探り出せず、いたずらに 町で暴れ回っているだけだった。

これでひとまず宝玉のほうは安 心なのだったが、ランド侯はまだ 不安らしかった。宝玉と一緒に魔 法陣の中にいるといい出したのだ。

家来たちは王様の命令だから何 も文句はいわないが、あまりみっ ともいいものではない。500年以上 も昔に《黒のワグンバ》《狂戦士ダ ルグール》などの有力諸侯とザド ゥーム大陸の覇権を争い《北壁の ランド》と呼ばれていたご先祖様 が見たら、どなりつけるに違いな い、哀れなありさまだった。

チョクウェの上空にわだかまっ ていた暗雲が異様な渦を巻き始め た。渦の中心は真っ黒な空間だっ た。灰色の雲は渦巻きながらその 黒い空間に吸い込まれていった。 《異世界の門》がついに発動したの だ。

雲の中に光が走った。稲妻だ。 《異世界の門》の縁をいろどるよう に無数の電光が走る。電光にふち どられた《異世界の門》はバラの 花か、あるいは異様なクモの巣を 連想させた。

黒い空間は電光の触手を放ちな がら、徐々に、しかし確実に大き くなっていく。

戦っていた者たちの間に動揺が 走る。実体はわからないながら、 何かとてつもないことが起きよう としていることが感じられるのだ。 「ありゃあ、なんだよ?」盗賊の フィフが矢を射る手を止めて、オ ネーギンに聞いた。

「あれが《異世界の門》です」今 までトランス状態になって《以心 伝心の法》で誰かと交信していた オネーギンは、蒼白い額に脂汗を



浮かべながらそう答えた。

「今のうちになんとか阻止しなければ」

「しかし、どうやって?」Hitoshi が聞いた。

敵の戦法が変わったのか、《異世界の門》が現れてからチョクウェの町に対する攻撃の手がゆるんだおかげで、そんなことを話している余裕ができたのだ。

「敵は、赤き衣の裁き人たちは、 ダルフール湖の向かい側にあるマ リネラ村に結集しています。そこ に魔法陣を作って《異世界の門》 を発現させているに違いない。ド ラゴンたちの秘法は、いくつかの 宝玉の力を借りて維持されるので す。重要な秘法のひとつはジュフ タンの城の奥深くに無事にあるは ずです。もうひとつは、このあい だチョクウェから盗まれた宝石で す。だが、これもまだドラゴンの 手には渡っていないはずです。チ ョクウェにはまだいくつかの秘宝 が残っていますが、おそらく敵の 手に渡ることはないでしょう」オ ネーギンは彼らしくなく興奮して いるのか、ここまで一気にしゃべ って、ようやく息をついだ。

あたりの冒険者たちは息を詰めるようにして、オネーギンの話に 開き耳を立てていた。

「あとは、時空の道を使って敵の

魔法陣に攻撃をかけ、敵の結界を 破ればいいだけです」

敵の結界を破ればいいだけ、と オネーギンはあっさりといったが、 相手は裁き人、それも下級の黒衣 の裁き人ではなく、上級の、はる かに強力な赤き衣の裁き人である。 並みの冒険者など歯も立たないし、 オネーギンほどの力を持った魔法 使いでも生きて帰ることはできな いだろう。

「それしか手段はないのですか?」 Hitoshiは静かに聞いた。そのエ メラルド・グリーンの瞳には並々 ならぬ決意が表れていた。

「ええ、それしかないでしょう」 「わかりました。わたしも一緒に 行きましょう」答えたHitoshiの 肩に、フィフが手をかけた。

「自分 1 人で行く気じゃないだろうな」フィフがあきれたようにいう。

「全く、おまえは向こうみずなんだからな。1人だけで行って、どうする気だよ? このフィフ様がいなけりゃ、スライムの一匹だってまともに倒せないくせによ。いつまでも、このおれに世話を焼かせるんじゃないぜ」

「すまない、恩に着るよ、相棒」 「ばかやろう、いまさら他人行儀 なことをいうな!」

そのとき、あたりを囲んだ冒険

者たちの間から人影が飛び出して きて、Hitoshiにむしゃぶりつい た。

「ま、待ってください。行かない で、とは申しません。せめて、わ たしも一緒に連れていってくださ い」ウィーネ・ロゼだった。がら にもなく泣きじゃくりながら、 Hitoshiにしがみついている。

「そんなこといってないでさ、ここにいるみんなで出かけるわけにはいかないのかい?」さして疲れた様子も見せずに声をかけたのは 戦士のミリアムだった。

「そのマリネラ村とかに全員で乗り込んだほうが早いだろう」

「そういうわけにはいきません」 オネーギンが答える。

「時空の道で移送できるのはせい ぜい4、5人。それにこのチョクウ ェの神殿を敵の手に渡してしまっ たら、今までの苦労は水の泡です」 「さあ、そうと決まったら、さっ さと行こうぜ」フィフがせかした。

Hitoshiは優しくウィーネ・ロ ゼの手を押さえる。

「これはぼくらの仕事だ。遠くメ ビウスの塔で時を超えたあのメッ セージを聞いたぼくらがケジメを つけなければいけないことなんだ。 縁があるものなら、またいずれど こかで会えるだろう。そのときま で元気でいてください」

ウィーネ・ロゼは何もいえない まま、ただ首をうなずかせるだけ だった。

そのとき、彼らに近づいてきた男がいた。

「き、きさま/」フィフが大声を あげたのも道理、近づいてきた男 は、かつてHitoshiの命を狙って 果たせなかったフェリウスだった。 「おれも一緒に行かせてくれ」フェリウスが低い声でオネーギンに 話しかけた。

チョクウェの町の攻防戦が始まってからの、フェリウスの人間離れした強さはオネーギンも承知していた。

「いいでしょう」

「きさまがおれたちに味方するな んて、おかしいぞ」フィフはこの 男を許す気にはならなかった。

「おれもやつらには怨みがあるの だ。おまえらに味方するわけでは ない」

「きさま、この期に及んで、まだ何か卑劣なことを考えていやがるな」「いうな。ことの大小をわきまえぬほど愚か者ではないわ」フェリウスはフィフに対して吐き捨てるようにそういってから、Hitoshiに振り向いた。

「今度のことが片づいたら、いつかの勝負の決着はつける。正々堂々とな」

「わかった。協力を感謝する」 Hitoshiはそういって右手を差し 出した。その手をフェリウスが握 る。

「さあ、行きましょう」オネーギ ンが声をかけた。

一行の前に灰色の時空の道が口を開けた。地獄へ通じるはずの時空の道が……。



「お、おい、大丈夫か?」フラニ 遺跡で魔法使いのエリスタンが声 をあげた。

今の地震で、遺跡の石の壁が戦士のカルム・リークの上に崩れてきたのだ。ただでさえ崩れやすい古代の遺跡だ。地震がやむことのない今は危険このうえもない場所だった。ただ、欲に駆られた冒険者たち一行はそれを警戒するだけの理性も吹っ飛んでいた。

「ああ、足を挟まれたけど大丈夫 だ」

土砂の中から上半身を起こした カルム・リークが答えた。

「とにかくこの石をどけてくれよ」 「ありゃなんだ?」戦士エブラー ナが奇声をあげた。崩れた壁の隙 間から見える奥は、小部屋のよう になっていて、どうやら古い箱の ようなものがのぞいていたのだ。

「宝よ、きっと財宝に違いない



わ/」盗賊のリトルナが断言した。 「宝だって/」魔法使いのスパー ク=ビットがあわてて飛び出した。 リトルナもエブラーナも目の色 を変えてあとを追った。

「お、おい、待てよ。おれをここから出してくれよ。いてっ/ ふ、踏むなよっ/ あ、足が折れる/」 カルム・リークの悲鳴など誰も 聞いていなかった。

* * *

青のレドリオンはチョクウェの 上空を舞いながら、異変に気づい た。

本来なら宙に固定されるはずの 《異世界の門》が、上下左右にふら ふらと揺れ動いて、安定しないの だ。

不安定な《異世界の門》は危険 このうえもない存在だった。《門》 の縁が林をかすめると大木が枯葉 のように舞い上がって門の中に吸 い込まれ、湖をかすめるとたちま ち竜巻が起こって湖の水が異次元 空間にのみ込まれた。

「どうした? 《異世界の門》が揺れているぞ/ 秘法の結界が乱れているぞ/」

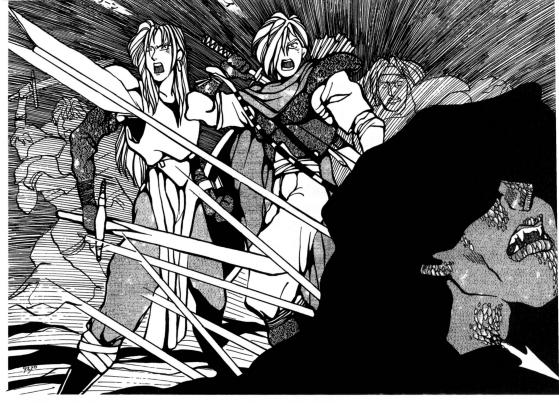
レドリオンは黒のエドゥアルド にそう話しかけようとして愕然と した。すぐ近くを飛んでいたはず のエドゥアルドの姿が消えている のだ。

いや、エドゥアルドはいた。はるか下に見える草原で、異様な姿をした怪物と戦っていたのだ。怪物はずんぐりした胴体から鉤爪のある無数の触手を伸ばし、不死身に近いエドゥアルドを苦しめていた。《メビウスのしもべ》である。どんな油断をしたのか、エドゥアルドはしもべに捕まり、苦戦を強いられていた。

「ドジめ/ 今手助けしてやるぞ」 レドリオンは翼をたたんで急降下 しようとした。

次の瞬間、あわてて翼をはばたかせ、方向転換した。その体をかすめるようにして、電撃が走った。かろうじて電撃をよけたレドリオンが振り向くと――。

「ヴィラロボスノ」



少し離れたところを悠々とはば たいているのは、緑色の巨体を輝 かせた《四大魔竜》の一員、緑の ヴィラロボスだった。

「きさまの相手はこのおれだ/」 緑色のドラゴンがほえた。

「何を血迷う、ヴィラロボス/」 「体こそ緑のドラゴンだが、おれ はヴィラロボスではない。人間の アルハザードだ。赤のデルガドロ スはこのおれが倒した。次はおま えの番だ/」

「くそっ、化神の儀が失敗したか/まあ、いい。行きがけの駄賃に一汗かいていくか。しかし、おのれも愚かな奴だ。ヴィラロボスの記憶があるのかどうか知らんが、この青のレドリオンに勝てると思っているのか?」

レドリオンはそういいざま、青い閃光となってヴィラロボス=アルハザードに飛びかかっていった。

アルハザードが電撃のブレスを 吐く。青いドラゴンは巨体を軽々 と操ってブレスをかわし、緑色の 鱗に覆われた胴体に鋭い牙を立て た。アルハザードは前足の鉤爪を レドリオンの首筋に打ち込んだ。

地上では《メビウスのしもべ》 が黒のエドゥアルドともつれ合う ようにして戦っていた。

* * *

《竜の牙》の砦の攻防は一進一退

を続けていた。すでに大門の扉は 突破され、《月の裁き》の軍勢は砦 の中に侵入していたが、さすがは 盗賊団の本拠地、中は迷路のよう にいりくんで、容易には進めない ようになっていた。

「右の通廊が突破されそうだ/手の空いている者は右に回れ/」副首領の黒のFZRが声を振り絞って叫んでいる。すでに全身が血まみれで、手にした剣も刃こぼれがひどかった。

だが、彼の命令も無駄だった。 誰もが自分の持ち場を死守するだけで手一杯で、他の場所へ応援に 行ける者などいなかったのだ。だが、防衛線が一個所でも突破されれば、守備隊は総崩れになる。

「ち、ちくしょう/ これまでか」 誰もがそう思って覚悟を決めた そのとき、寄せ手の攻撃に乱れが 生じた。いましも、剣を振りかぶ って守備側に切りかかろうとした 《月の裁き》のひとりが、うしろか ら矢を射かけられて、ハリネズミ のようになって倒れた。

「戦士ヴァイ参上/」

「おれは戦士エイワス・リーン、 正義のために手を貸すぞ/」

押し寄せてくる〈月の裁き〉の 軍勢のさらに外側から、新たな勢 力が切り込んできたのだ。

新たな動きは冒険者たちだった。

《竜の牙》の砦を守るというより、 盗賊集団の手元にある赤い宝石を はめ込んだ古文書の表紙を守るた めに、新たな冒険者たちが続々と 加勢に来たのだ/

* * *

「〈門〉が閉じるぞお――/」誰かが叫んだ。なるほど、先ほどから断続的に揺らめいて、大きくなったり小さくなったりしていた暗黒の空間〈異世界の門〉がいよいよ小さくなり、輪郭もぼやけて今にも消え失せそうだった。

「あっ、ドラゴンが!」

空中で争っていた青と緑の2頭 のドラゴンが、故意か偶然か、ふ らふらと《門》のそばに漂ってい ったかと思うと、一瞬のうちに暗 黒の空間にのみ込まれてしまった。

あとを追うように、黒のエドゥ アルドと《しもべ》ももつれ合っ たまま、門の中に姿を消した。

《異世界の門》は、まるでそれがきっかけであったかのように、すっと小さくなると、あっけなく消え失せてしまった。あとには千切れた暗雲が怪しく渦巻いているだけだった。

* * *

ザドゥーム大陸が断末魔のけい れんを起こしていた。

ツァレル山地第一の高峰は噴煙 と火山弾を噴き上げ、灼熱の溶岩



流を吐き出していた。ナバルカ山 地でもいくつかの峰が噴煙を吐き 始めていた。ウラクツイ山地では 大規模な崖崩れが発生し、山の形 が変わっていた。

そして今、ザドゥーム大陸が 2 つに裂けようとしていた/

ザドゥーム大陸自体はおおよそ 7 のような形をしている。 7 の字の縦棒と横棒の接している部分に キンレク川が流れているわけだ。 マハイルやポドといった町は横棒の左端のほうにある。その横棒と 縦棒が離れようとしているのだ。

ザドゥーム大陸はねじれ、身も だえしていた。縦棒と横棒のつな ぎ目にヒビが走る。

もともと、その部分には2つの ヒビが入っていた。北東のキンレ ク川と、南西のバダル川である。 今、大規模な地殻変動の中で、そ の2つの川が1つにつながった/ ついにザドゥーム大陸は2つに 裂けたのだ/

キンレク=バダル川が徐々にそ の幅を広げていった。

だが、それを目撃している人間 はいなかった。

大地は人間とドラゴンとの争い など眼中にないように激しく変動 し、その姿を変えていった。



決死の攻防戦から数日後、小規模な地震はまだ続いていたが、《竜の牙》の砦は静まり返っていた。 砦の門へ至る道のあちこちに無数の死体が転がっていた。《月の裁き》の軍勢ばかりでなく、盗賊団の死体も多かった。生き残った者たちもいるはずだったが、今はどこかで傷の手当てでもしているのか、目に入るのは死体ばかりだった。

レニィ・レインはその惨状に呆然としながらも、とぼとぼと告へ の道をたどっていった。

ワクト山地の山道で黒衣の《裁き人》に襲われ、深手を負って崖から転落した彼女だったが、とっておきの魔法でなんとか一命はとりとめたのだ。そして、ようやくの思いで砦へ帰りついてみれば、このありさまだった。

砦の大門近くに副首領ランスの 死体が転がっていた。戦いのすさ まじさを物語るかのように、鎧も 剣もぼろぼろだった。

レニィ・レインの足は砦の広間 に向かっていた。ここで新首領誕 生の宴会をしたのがつい昨日のこ とのように思い出される。

広間の奥、首領の椅子のかたわらにエルヴァンが倒れていた。

レニィはあわてて駆け寄ったが、 もちろん、生きているはずもなか った。

エルヴァンは赤い宝石のはめ込まれた表紙をしっかりと抱きかかえたまま、血まみれで倒れていた。すぐそばには、相討ちになったのか、喉に深々と槍を突き刺された裁き人の死体が転がっていた。

最強の盗賊集団《竜の牙》の首 領エルヴァンの死に顔は、心なし か安らかに見えた。

「エルヴァン、確かにあんたは誇り高き盗賊集団〈竜の牙〉の首領にふさわしい男だったよ。今のあたしは首領に棒げるような花束なんて持っていないけど、せめて安らかに眠ってね」

レニィ・レインはそういって、 エルヴァンの死体にかがみ込むと、 その死に顔に唇を寄せた。レニィ の目にあふれた涙が落ちて、エル ヴァンの頰をぬらす。レニィの唇 はエルヴァンの血にぬれて、いっ そう赤く光った。

* * *

大規模な地殻変動は | カ月あまり続いて、よくやく収まった。

人々が日常生活に戻るまでに、 さらに 1 カ月あまりの日時が必要 だった。

* * *

「おい、そんなところでどうした? 怪我でもしているのか?」通りかかった商人が、街道沿いの道端に 座り込んでいる?人の男に声をかけた。

放心状態なのか、男たちはうつ ろな目をしていた。

「どうした? 腹が減っているの か?」

男たちのひとり、エトワポルテがつぶやくように答えた。

「終わっちまった。もう、何もか も終わっちまったんだ」

「まだ、若いのに何をいってるんだ。 どうしたんだよ?」 商人は人なつっこいのか、しきりに話しかけてくる。

「おれの野望が、夢が……」そう いったのは、Dastyだった。

「なんだか、おまえたちのいって ることは、わけがわからないな」

商人にわからないのは当然だった。2人が野望を胸に入団した《月の裁き》が壊滅してしまったのだ。これからどうしたらいいか、当の2人にだってわからないのだから。

戦士バイエルラインら一行は、 意気揚々と西に向かっていた。

「さあ、これでおれたちゃ大金持ちだぞ!」戦士のイシュトヴァーンは上機嫌だった。それはそうだろう。サヌーシ樹海でドラゴンが飛んでいるのを見かけたきり、あとはモンスターらしいモンスターにも出会わず、サモリ遺跡でそこそこの宝を手に入れたのだから、こんな楽な冒険はない。

「これもリーダーのおれ様のおか げだぞ」バイエルラインの言葉に も、誰も文句をいわなかった。み んなも機嫌がよかったのだ。

「さあ、そこの丘を越えればもう キンレク川だぞ」盗賊のアヌアヌ バギバギがいった。

「水かさが増してなきゃいいけど」 魔法使いのアレスティナが不安そ うにいった。

「なあに、いざとなりゃ泳いで渡ればいいんだよ」戦士おかまのク バートは肩にかついだ袋をゆすり ながら答えた。

「あっ/」先に立って丘の頂上に 登ったアヌアヌバギバギが変な声 を出した。

「どうした、どうした?」あわて て登っていった他の連中も丘の頂 上で呆然と立ち止まった。

確かに、丘を越えればもうキンレク川が見えた。だが、水かさがどうのこうのとか、泳いで渡るとかいう状態ではなかった。彼らの前に広がるのは川ではなく、荒波が逆巻く海峡だった。対岸ははるか遠く霧にかすんでいた。





アグアジの酒場で流れ者らしい 男が話していた。

「それでよ、その戦士がまだ若いのにすごい腕なんだ。5人はいた荒くれ男をあっという間だぜ。ちゃっちゃっちゃって、5人を倒しちまったんだぜ。相棒の盗賊のほうは、よくわからねえな。なんにもしなかっ――ウググ/」

男が不意に言葉をとぎらせた。 離れたテーブルで 1 人酒を飲んで いた女魔法使いが急に飛びついて きて、エリを締め上げたのだ。

「く、苦しいよ、放してくれ/」 「その若い戦士だけど、名前はな んていうんだい/」

「わ、忘れちまったよ!」 「Hitoshiっていうんじゃないの かい?」

「そ、そうだったかもしれない。 と、とにかく手を放してくれよ!」 「シルカの町だっていったね?」 「あ、ああ、だけど、1カ月も前 の話だぜ」

「シルカかあ、よし!」

「お、おい待てよ。あ一あ、飛び 出していっちまったよ。なんだっ てんだろうね。いったい/」

「あっ、お客さんっ、お勘定、お勘定/」店の主人が気がついたときには、もうウィーネ・ロゼの姿は消えていた。

ウィーネ・ロゼはその足で港へ向かった。アグアジもシルカも港町だ。うまく船があれば、2週間で着けるだろう。2週間、2週間であの人に、Hitoshiさんに会えるのだ。

もちろん、噂があてにならない ことは彼女だって承知していた。 今の話の2人組だって、Hitoshi とフィフと決まったわけではない。

今まで、同じような風の便りに 何度胸を躍らせ、何度苦い思いを 味わってきたか知れなかった。だ が、今度だけは、本当にあの人に 会えるような気がする。ああ、早く会いたい。そんな魔法があるのなら、空を飛んでシルカの町へ急ぎたかった。

口ゼの足がいっそう早くなった。

日が暮れようとしていた。ジュフタンの広場はもうなかば影に覆われ、先ほどまであれほど忙しげたな事していた人々も、ほとんだ

に往来していた人々も、ほとんど 姿を消していた。誰もが仕事を終 え、今は家路を急いでいるのだろ う。もうしばらくすれば酒場が賑 わい、酒に酔った男や女の声が聞 こえてくるはずだ。

昼間の喧騒と夜のざわめきに挟 まれた静かなひとときだった。

「さ、店じまいしようか」ルリシアがつぶやくようにいって、のろのろと荷物をまとめ始めた。昼間は見物人も大勢いて、歌ったり笛を吹いたりしていれば寂しさは紛らわせることができた。だが、日が暮れると、悲しみがのしかかってくるような気がする。

「そうだね」アマテラスの声にも 先ほどまでの陽気さはない。

ただでさえ人恋しい夕暮れどきだ。2人でいるからこそなんとか耐えていられるが、1人であれば泣き出しているだろう。2人を苦しめているのは恋とか愛とかいうより、自分の体の一部にも等しい仲間を失ったつらさだった。

と、しゃがみ込んで荷物をまと めていたルリシアの肩を男の手が 叩いた。

女が 2 人だけだと、嫌な男につきまとわれることも多い。 2 人とも魔法使いとしては腕利きだから簡単に撃退できるにしても、不快であることは変わらない。こんなときに、またか。特大の電撃でもお見舞いしてやろうかしら。ルリシアはそう思いながら振り返った。

シアはそう思いながら振り返った。 西の空は真っ赤に燃え残っていた。 肩を叩いた男は 1 人ではなかった。 真っ赤な空を背景に逆光になった 男のシルエットが 4 つ並んでいた。 はっ、とルリシアが息をのんだ。 気配を感じて、アマテラスも振り向いた。



唇が震えた。形のいい口が開いたが、声は出てこなかった。

4人のシルエットが崩れた、い や、だしぬけにあふれてきた涙で 景色がかすんだだけだ。

アマテラスもルリシアも、泣きじゃくりながら、笑顔になった。

そのまま、声を出さずに、4つ のシルエットにむしゃぶりついて いった。

* * *

マハイルの町は夕暮れに包まれていた。家々には灯がともり、夕 食の支度をしているらしい香りがあちこちから漂ってくる。一日駆け回ってもまだ遊びたりない子どもたちは、帰ろうともせず、広場をうろついている。

広場の片隅では、吟遊詩人が静 かに自作の歌を口ずさんでいた。 「人は誰も旅人。いずこで出会い、 いずこかで別れる。昨日までの友 も、今はいずこに屍をさらすか

子どもたちが吟遊詩人に駆け寄った。

「ねえ、おじさん。クラークのおじさん。また、あの話をしてよ」 「ああ、あの話かい」吟遊詩人は 寂しさをたたえた優しい目を子ど もたちに向けると、竪琴を搔き鳴 らした。静かな声で語り始める。

「昔、熱き血潮を持った若者がいた。イリアスと呼ばれたその若者は夢を追って、身ひとつで旅に出た。向かうは北の海に浮かぶ怪しい島。島の名はメビウス……」

《第2部 完》

WARLOCK

岩瀬富雄荒井靖雄

鈴木雅雄

西尾輝和

鮫島貞之

松本祐一

型 世

田尻祐介

公崎英治

村井淑人河野允彦

見玉城

石原宏彦

山口奈津江

福井県

牙王

今月の登場キャラ

(登場順)

オネーギン	東京都	大沢高広
マーラムーラ	熊本県	松下大助
レドリオン	千葉県	川島善明
エドゥアルド	岡山県	鳥越慎一
フィフ	大阪府	金田健一
Hitoshi	千葉県	中田綾子
ウィーネ・ロゼ	奈良県	芦高恵美
ミリアム	大阪府	末田圭一
フェリウス	大分県	阿部 覚
エリスタン	神奈川県	野田順二
カルム・リーク	岐阜県	田口知希
エブラーナ	北海道	近藤浩幸
リトルナ	福井県	和久浩之

	ク=ビット	兵庫県
ヴィラ	ロボス	茨城県
黒のFZ	ZR	京都府
ヴァイ		富山県
エイワ	ス・リーン	香川県
レニィ	・レイン	長崎県
ランス		静岡県
エルヴ	アン	東京都
エトワ	ポルテ	奈良県
Dast	y	静岡県
バイエ	ルライン	宮崎県
イシュ	トヴァーン	宮崎県
アヌア	ヌバギバギ	宮崎県
アレス	ティナ	宮崎県
おかま	のクバート	宮崎県
ルリシ	7	東京都
Contract Con		14

クラーク

冒険を終えて

メビウスの災厄、ついに起こる。前代未聞の天変 地異の中、冒険者たちは奮戦する。そして多くの 犠牲を出したが……。第2部ここに終了!

冒険者だちの 運命

チョクウェの町を中心とした地域で、また別のさまざまな場所で激しい戦いが続いた。多くの冒険者の命を賭けた奮戦によって、かろうじてドラゴンの復活は阻止された。だが、予言されていた「メビウスの災厄」は大陸を2つに分

ける変動となって現れた。

また、邪教集団《月の裁き》は 今回の事件で教団がほとんど壊滅 していた。名高い盗賊集団《竜の 牙》も、数多くの仲間を失いその 名は聞かれなくなっていった。そ して、2つに引き裂かれたザドゥ ームは平穏を取り戻した……。

冒険者たちの運命を弄んだ「黄 金の街」を巡る噂と「メビウスの 予言」は、こうして結末を迎えま した。しかし、2つに分かれたザ



引き裂かれたザドゥーム。2つに分かれた大地の姿を載せるのが本来の地図の説明でしょう。 しかし、その真実の姿は誰も知らないのです。ということで、大陸が2つに分かれる前の最 後の姿(これが初公開です)を皆さんにお見せしましょう。

ドゥームの未来は? そして時空に消えたドラゴンたちは? 多く

120 ポイント

の謎を残しつつも、第2部は終わりを告げたのです/

経験ポイント

運よく生き残った冒険者は、そのときの状況に応じて、経験ポイントを得ることができます。

経験ポイントは、100点につき自分の能力(体力、知力、技術、運)のどれかを1点ずつ増やせます。また、100点以下の端数は、そのままためておくことができます。

なお、《月の裁き》や《竜の牙》 へ参加していた冒険者については、 来月号にその結果を載せます。ご 注意ください。

前編での結果

●冒険中断(目的にかかわらず) ジュフタンの町から出発

それ以外の地域から出発 160 ポイント ●冒険終了(目的にかかわらず) 240 ポイント

冒険中断: 心ならずも冒険を中断した冒険者。これは負傷や病気などでの脱落だけを意味するものではなく、いろんな理由で冒険を止めたことも含みます。冒険終了: 今回の冒険が終わった冒険者。これは冒険者自身の意識に冒険が終わったという自覚がある場合です。

後編での結果

●冒険中断 (出発地点にかかわらず)

宝探し 200 ポイント それ以外の目的 240 ポイント

●冒険終了(出発地点にかかわらず)

 宝探し
 300 ポイント

 メビウスの災厄
 400 ポイント

 竜の牙
 360 ポイント

 月の裁き
 360 ポイント

*ただし、チョクウェとその周辺で冒険を終了した冒険者は80ポイントのボーナスポイントがもらえます。

*チョクウェの町で冒険を終了した冒険者は『あの町の戦い』に参加したと自慢できます。これはベテランの冒険者の間ではかなりの名誉になります。もちろん、黙っていてもかまいません。

アイテム

さらに生き残った冒険者にはアイテムを手にする者がいます。これには「宝1」と「宝2」の2種類があり、「宝1」はアイテム1個、「宝2」はアイテム2個を意味します。アイテムはどんなところでも見つかる可能性があります。アイテムには以下の5つのグループに分かれています。これらは「冒険中」に見つけることができます。

アイテムを手に入れた冒険者は、 何のアイテムを手に入れたのかを 自分で決められます(自己申告 制)。今回の冒険で手に入れたアイ テムはそのまま次の冒険で使えま す。次の冒険に出るときに応募用 紙に必ず記入してください。 もち ろん持っていない人は書けません。

アイテムのうち「魔法の品」は 特別です。「魔法の品」は役に立つ ことのほうが多いのですが……《呪 われた》ものもあるのです。この ことは戦士や盗賊である冒険者に とって使ってみるまでわかりませ ん。もちろん魔法使いは「魔法の 品」の働きがわかるのでまず間強 えることはありません。しかし「強 力な呪い」がかかったアイテムも あり、そのため気づかないま 魔法 使いが「魔法の品」を使っていまの こともあります。ですから、で悪い 結果が出たときはひどいことにな ります。「知力ポイント」の低い(た ぶん修行のたりない) 魔法使いほ ど「魔法の品」の判定には不利に なります。

アイテムには別の利用方法もあります。それは持っているアイテムを経験ポイントに換算してしまう方法です。アイテムを手に入れた冒険者は経験ポイントを40ポイント増やすことができます。この場合にはアイテムはなくなってしまいます(つまり売ったり、使ってしまったというわけです)。

次の冒険のときに、アイテムを そのまま持っていくか、経験ポイントに換えてしまうかを決めてく ださい。

アイテムリスト

アイテム	魔法の指輪 魔法の薬 呪文の書
アイテム	いにしえの剣 いにしえのブロンズ像
武器	幅広の剣 戦斧(バトルアックス) 大型の盾(シールド)
宝石	宝石の詰まった袋 水晶玉 大つぶのルビー
金貨	金貨100枚 金塊



りューヌ伝説冒険者の広場

ただ今冒険中

冒険者の独り言

『旅立ちの日』

外はよく晴れている。いい天気だ……。18歳の好青年ZUKA、彼は今旅立とうとしている。旅の支度に手間どったのか、もう昼過ぎだ……。彼は母に何もいわず家を出た。町の酒場に行ってみる。まずは、情報だ。かなりゴツイ男どもは口々に自分の旅の自慢話をしている。

「俺はよー、ドラゴンと戦ったんだゼー」

「俺なんかは、ドラゴン2匹だ。

グハハハッ」

しかし男たちは、必ずといって いいほど傷を負っていた。生々し い『傷』を……。

ZUKAは少し怖くなってきた。 酒場を出るともう夕方だった。町 の出口に向かう。途中いくつかの 『募金』活動を見た。それは戦死者 の墓を建てるためのものが多かっ た。

ZUKAは怖かった。旅立ちが ……。ZUKAはいつの間にか家路 をたどっていた。恥ずかしい気持 ちでドアを開ける。母は優しくい った。

「お帰り、昨日より早かったわね」 と……。 (愛知県 西塚仁詞)

あれからもう十年近くたつ……。その頃、俺は下級貴族の治める小村の衛士だった。赴任先のその村でひとりの女性と知り合い、結婚した俺はささやかだが幸せな日々を送っていた。だが、俺の幸福は長くは続かなかった……。あの日……領都での雑用を済ませ、村に戻った俺の目前に信じがたい光景が横たわっていた。焼け落ちた家々、黒焦げになった死体の数々……。俺は夢中で駆け出した。自らの家に向かって……。そしてそこで見

たのは、変わり果てた妻の骸だった……。俺は妻の埋葬を済ませるとわずかに生き残った村人から、村を襲ったのは1匹の竜だったと聞かされた。そして翌朝、灰と化した村を旅立ったのだ……。復讐の炎を燃やしながら……。

以来、各地を放浪しながら竜族の情報を集めていた俺は竜族討伐の話を耳にした。俺の目的はただひとつ……『竜族を滅ぼす』ことのみ……。こうして俺は特別連合強襲団へと身を投じたのである。いつの日か竜族を血祭りにあげることを夢見て……。

戦士ラッセム・ギリル (青森県 島寿)

俺の友を斬った男が死んだ。俺 の槍に貫かれて……。死に際に男 がいった。

「これでおまえも人殺しだ/」と

俺は、ストレイ・シープ……。 (宮城県 wing)

驚喜のお見合いコーナー

川辺で見つけたあのコにほれたぜ!お婿さんを大きない。

マスター公認・リューヌ結婚相談所

当相談所は、良縁を求める冒険者に捧げる、愛のキュービッド ♥です。名前、プロフィール、どの冒険に参加している(または 予定)か、詳しく書いて申し込んでください。なお、会員同士で、 新たな交際を始めてもかまいません。

また、登録していきなり死んじゃうのもなんですから(よくいるんだ、これが)、これから参加予定のキャラを送るとか、参加しないエピソードのときに応募したほうがいいかと思います。

それと、担当者とグループクラムボンの本田さん(2人とも独身)への応募も引き続き募集しますので、よろしく(写真同封でね)。







チャルチェ(会員番号 85) 福島県 黒須来夢



フィール・ラン(会員番号 86 岐阜県 ピエロ?

どうぞ、よろしくお願いします。 今月はこのお2人です。





ぬうん ぬうん

エトラ=デュレイさん(会員番号 75)への申し込みが殺到!





悪運って、悪いことをしても結果がよ かったことをいいますが……。



病気はいつかかるかわからないのが怖 いところ。日頃から健康には注意



パソコン版『リューヌ伝説』プレイし てくれて、どうもありがとう。



脱落でも生き残れれば、未来がありま す。でも9人中2人というのはねぇ。



ナーズラックってあるのかな



なんといっても、自分のキャラクタ は可愛いものです。



記入もれだけは、 本当に気をつけまし ょうね。あと投函し忘れたってのも。



20歳以上の参加者も、結構た



なんで、といわれても、応募があって 選ばれてしまっただけで…

ドラゴン族を倒すのは誰だ?



ーヌは見ているだけより、参加す

「冒険者の広場」では冒険者の皆さんからのお便りを募集しています。イラストや質問、提案、伝言、ミニストーリー(短いほどよい)などなんでもOK/ 宛先は〒101 東京都神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F株新企画社ポプコム編集部「リューヌ伝説・冒険者の広場」係まで。

なこ!冒険者たち

3部スタート!

-今新しい冒険が始まる! 次のストーリー 主人公は君たちのキャラだ!

野望の大陸編エピソードゴイ 人龍大戦争

■プロローク

ベクスタ川の戦いから3年---ザドゥーム大陸南部地域の再開 発に着手していた人間族は、リボ ン湖の戦いに端を発したドラゴン 族の大反撃のため、せっかく取り 戻した領地をドラゴン族に大幅に 奪われてしまった。それでも一致 団結してドラゴン族に立ち向かい、 なんとかベクスタ川に最終防御線 をひいて、ドラゴン族の進撃を食 い止めることに成功したのは3年

前のことだ。

人間族は、ザニバルド国王の名 のもとに1つの部隊にまとまり、 共同して対ドラゴン族戦争を続け ていた。しかし、ドラゴン族をは じめとする魔族は日に日に勢力を 増すばかりで、人間族が勝利を収 める可能性はどんどん小さくなっ ていった。

人間族は、ドラゴン族を倒す方 法はないかと、日々研究を続けた。 そしてワグンバ伯爵が率いる魔道 士たちの魔道研究室が、1つの発 見をした。数年前にジュフタンの

北で発見された〈時の裂け目〉を 通って、何かとてつもない魔力を 持った人間が、この世界に出現し た。その大魔法使いを発見すれば、 ドラゴンに対抗するための秘策を 授けてもらえるかもしれない、と いうのだ。

さらに、行方不明となっている 飛鳥竜二は、いち早くこのことに 気づき、その謎の大魔法使いを探 すための旅に出たのだ、という噂 もささやかれ始めた。

さて、ザ=バルド王国の名のも とに集結した人間族だが、表面上 は協力体制にあるかのように見え ていても、その裏では王国の利権 を巡る争いが相変わらず繰り広げ られていた。つまりランド侯の特 務強襲隊、ワグンバ伯の魔道親衛 隊、ダルグール卿の帝国親衛隊は 陰で存続して、互いに牽制し合っ ていたのだ。

では、飛鳥竜二を捜し出す目的 で結成された火竜遊撃隊はどうな っただろうか? 風の噂では、す でに飛鳥竜二を見つけ出し、1つ の勢力を作って謎の大魔法使いの 探索を続けているということだが。

冒険への誘い ~人類の未来を賭けて~

ようこそ、「リューヌ伝説」の世 界へ。これは、異世界の大陸ザド ゥームを舞台に、読者の応募して きたキャラが活躍する参加型大河 RPGです。読者の送ってきてくれ た応募用紙の情報をもとに、読者 自身が冒険者となった物語を作り 上げ、それを小説化していきます。 小説に登場するのは数十人までで すが、参加者全員のデータが、リ ストとして掲載されます。

この「リューヌ伝説」には、2 つの大きな物語があります。1つ は、今月第2部が終了した「魔境 の影」編(奇数エピソード)。もう 1 つは、「魔境の影」編の時代から さかのぼること550年。ランド、ワ グンバ、ダルグールといった諸侯 が覇を競う「野望の大陸」編(偶 数エピソード)です。

さて、2カ月後の9月号から、 いよいよ第3部が始まります。今 回募集するのは、その第1回目、 「野望の大陸」編のエピソード14に なります。

「野望の大陸」第3部は「人間族 VSドラゴン族との戦い」をはじめ とした新しい物語が待ち受けてい ます。今度の主役はあなたになる かもしれません……。厳しい冒険 になるかもしれませんが、頑張っ

てください。

参加の仕方は簡単です。応募の 手引きをよく読んで、P.146にある 応募用紙に自分のキャラクターを 記入し、はがきに貼って送るだけ です。今まで偶数エピソードで活 躍したキャラクターは、ぜひ参加 してください。もちろん、新しい 冒険者も大歓迎です。なお、今月 の奇数エピソードとは違う時代の 物語です――くれぐれも間違えな いようにしてください。

■冒険の目的

偶数エピソード「野望の大陸」 には、ランド侯、ワグンバ伯、ダ ルグール卿の3人の有力な諸侯が います。この3人は、第2部の最 後で、ドラゴン族と対抗するため 一致協力することになりました。 そのため、表面上は手を結んでい ますが、その裏では相変わらず勢 力争いを続けているようです。さ らに、プロローグにもある対ドラ ゴン族の鍵を握るかもしれない、 謎の大魔法使いの噂もあります。

そこで、皆さんの使命です。

①対ドラゴン戦争

②謎の大魔法使いの探索

このどちらかに参加し、ひと働 きしてほしいのです。

まず、①か②のどちらの冒険に 参加するかを選んでもらいます。 次に、3つの陣営に正規軍の兵士 になるか、あるいはフリーランス で通すかを選んでもらいます。

また今回もパーティーで参加す ることができます。

パーティー参加の希望者は、自 分たちで2~6人のパーティーを 組み、1つの封筒に入れて一緒に 申し込んでください。もちろん応 募券は1人に1枚必要です。

■特別部隊への参加

各正規軍とフリーランスには、 一般の冒険者で構成される部隊の ほかに、特別部隊が存在します。 特別部隊は次の4つです。

- ①ランド侯爵の特務強襲隊
- ②ワグンバ伯爵の魔道親衛隊
- ③ダルグール帝国親衛隊
- 4飛鳥竜二の火竜遊撃隊

①から③までの部隊に参加を希 望する人は、必ず正規軍の兵士で なければなりません。逆に④の部 隊に参加を希望する人は、必ずフ リーランスでなければなりません。

①から③に参加する人は、人間 族連合軍の命令より自分の所属す

る部隊の命令を優先して実行しま す。しかし、自分の勢力の利益に 反しない限り、下された命令には 忠実に従います。もちろん、参加 したくなければ、これらの特別部 隊に参加せずに一般の兵士として 行動してもかまいません。

■特別ルール

(アンケート用紙の③欄を利用してください)

今回の冒険では、第1部、第2 部と違って未知の世界の探検や開 拓よりも、ドラゴンとの戦いや勢 力争いが物語のメインになります。

そこで、今回も「あなたが聞い た噂、あるいはあなたが冒険の中 で見た(と思う)事実あるいはモ ンスター」を募集します。

たとえば「ドラゴンを倒すため には……をしなければならない」 とか、「○○○○の狙いは…… だ/」、「○○○○の東で、目玉 が100もある巨大トカゲを見た」と いったことを書いてください。

これからのストーリーがどんな ふうになっていくかは、小説の中 で明かされてゆきますが、その小 説の土台を作るのは、参加者の皆 さんの意見や行動なのです。

I. 第3部では第1、2部で成長したキャラクターのポイントに修正があります。

①合計が22ポイント以下の冒険者 →そのまま

②合計が23~25ポイントの冒険者

→23ポイント

③合計が26~30ポイントの冒険者

→24ポイント

④合計が31以上の冒険者

→25ポイント

以上のようにポイント修正して、それぞれの数値に振り分けてください。

II.第2部までで階級を持った冒険 者は、以下の表に従って新階級を 名乗ってください。なお、第3部 では、階級は参加するだけで上が るのではなく、別のシステムによ って上がるようになります。

¥	新階級	兵	±		曹	長	准	尉	尉	官
旧階級	ランド ワグンバ ダルグール	親衛士 道士、 武者、	、親衛長 法士 武士	副令、	司令	官、司令長 5 上曹、曹長	小智、大	智	それ	以上



族の攻勢が強まり、人間族に不利な状態となっていた。君たちの動きが未来を決める人

応募の手引き

第3部ではいくつかの変更があ ります。注意してください!

- ●キャラクターの名前? (8文字 以内、同姓同名が多くなるので、 コミックやアニメなどからとらず、 できるだけオリジナルの名前をつ けてください。また、難しい漢字 はふりがなをふるか、使わないよ うにしてください。とくに「三国 志」関連の名前は避けること)
- ●キャラクターの職業? (戦士・ 磨法使い・恣賊)
- ●キャラクターの年齢? 注:前回の冒険である「ドラゴン 族の復活」より3年はたっていま す。前回参加した冒険者は、年齢 に3をプラスしてください。
- ●キャラクターの性別、血液型、 星座?
- ●キャラクターのポイントを振り 分けてください。初めての冒険者 は、合計で20ポイントです。

体力(生命力。①になると死ぬ) 知力(魔術師としての能力。魔 術師以外でも最低 1 ポイント必要) 技術(戦士としての能力。戦士 以外でも最低 1 ポイント必要)

運(盗賊としての能力+すべて

キャラクター名

(8文字以内)

体力

技術

年齢

血液型

趣味

キャラクタ-

のポイント

今までの冒険で手に

4

6

入れたアイテム

冒険の目的

アンケート

注:第3部では第1、2部で成長 したキャラクターのポイントに修 正があります(初めての冒険者は 読み飛ばしてください)。

- ①合計が22ポイント以下の冒険者 →そのまま
- ②合計が23~25ポイントの冒険者 →23ポイント
- ③合計が26~30ポイントの冒険者 →24ポイント
- ④合計が31以上の冒険者
- →25ポイント

以上のように修正して、振り分け てください。

●「経験ポイント」と「アイテム」 のキャラクターポイントへの変換 についてですが、冒険に参加して 生き残った冒険者が獲得した「経 験ポイント」や「アイテム」を使 って自分の能力値を上げることが できます。

「経験ポイント」100点について 1 ポイントだけどれかの能力値を上 げられます。余った経験ポイント はそのままためておいて、今度の 冒険(エピソード14)で得た経験 ポイントに加えることができます。 「アイテム」は冒険に持っていって もかまいませんが、40ポイントの 経験ポイントとして計算してもか まいません。この場合アイテムは なくなってしまいます。

●特技について

戦士・魔法使い・盗賊(丸をつける)

知力

運

特技

特別部隊

(5)

7

(3)

性別

星座

2

いろいろと経験を積んだ冒険者 の皆さんは特技を増やすことがで

キャラクターの

似顔絵

1 - 2 - 3 - 4

きます。各冒険者は自分のポイン トを3ポイント消費することによ っていくつでも特技を身につける ことができます。特技はキャラク ターごとに3種類で合計9種類あ ります。番号で選んでください。 ただし、1つの特技で3ポイント ずつ能力ポイントを減らすのを忘 れないように

また、特技はいくつでも身につ けられますが、冒険の判定でまず 最初にチェックされるのは体力、 技術、知力、運です。それらのチ ェックをくぐり抜けて初めてあな たの特技が役に立つのです。です から初めての旅に出る冒険者の皆 さんは、特技を身につけるよりも、 ほかの能力にポイントを振り分け るほうがいいと思います。

注:第2部までの冒険で特技を持 っていた人は、特典として自分の 職業にあった特技をどれかしつだ け選べます。

①剣や槍が得意 戦士 ②弓が得意

③素手の格闘が得意

魔法使い ④攻撃魔法が得意 ⑤防御魔法が得意

⑥治癒魔法が得意 盗賊 ⑦隠窓の偵察・侵入が得意 8 罠はずし、鍵開けが得意 9.暗殺が得意

- ●今までの冒険(偶数エピソード) で手に入れたアイテムや特別な装 備はこの欄に記入してください。 なお、武器や装備は全員が必要な ものを整えています。ですから冒 険の出発にあたってとくに装備を 選ぶ必要はありません。
- ●冒険の目的を選んでください。 ①対ドラゴン戦争 ②謎の大魔法使いの捜索
- ●特別部隊に入る場合は、部隊名 を記入してください。
- ①特務強襲隊(ランド軍) ②魔道親衛隊 (ワグンバ軍)
- ③帝国親衛隊 (ダルグール軍)

④火竜遊撃隊 (飛鳥竜二)

- ●キャラクターの性格を決めます。 以下のアンケートに、そのキャラ クターとして答えてください。
- ①あなたのキャラクターは偶数エ ピソードでは何人目ですか。数字 で書いてください。
- ②あなたにとってこの冒険は何回 目ですか。数字で書いてください。 ③あなたは、どの陣営ですか? 1.ランド侯 2.大王ワグンバ 3.ダルグール卿 4.フリー
- ④あなたの階級は何ですか? 持 っていない人は「なし」と書いて ください。
- 注:今回は、前回までの組織がい ったん解散し、1つの組織(人間 族連合軍) としてまとめられるこ とになります。したがって、第1、 2部の階級はすべて無効になり、 新しい階級が与えられます。人間 族連合軍の新しい階級と、これま での階級との対照表は、前のペー ジにあります。
- ⑤性格をひと言で表すと。
- ⑥夢や希望、野望は何ですか? ⑦これは人に負けない、というも のは何ですか?
- ⑧ここは冒険者の通信欄です。冒 険の報告、噂の解釈や意見などを 書いてください。



応募用紙はコピーで可

101 スたなさい。 くかストに 南京都千代田区神田 神像町3の3の? **昭和東2ピル** (株)新企画社 45 POPCOM編集部 「リューヌ伝説 係

心幕用紙 多なかり ないようでん 似器絵も 描いてねが

心术券→□

心事帯は CILIO 18-21 X# 30

記入はわかりやすい字で正確に。: 難しい字にはふりがなをつけてく ださい。記入が終わったら以下の 住所に。ただし、応募券(目次ペ ージにあります)を忘れずに。そ れと、住所、氏名(ペンネームの 場合には5文字以内。本名も忘れ: 日(消印有効)。急げっ/

ずに)年齢、学年/職業もね。 宛先は、〒101 東京都千代田区 神田神保町3-3-7昭和第2ビル4 F㈱新企画社ポプコム編集部「リュ ーヌ伝説〜野望の大陸(4) 係まで。 なお、冒険者の受付は、6月20

年齢 学年/職業 氏名 住所

後編での脱落者、死亡者、そして冒険を終了した

ジュフタンからの出発

メビウスの災厄

キンレク川東岸からヨルバ

ロルフ・フィシス	戦	死ト	大阪府	岡田安史
日・ポンソンビー	戦	死竜	大阪府	櫛他將博
バムシン・ベルン	戦	死竜	愛知県	中村けい
アーク	魔	死竜	沖縄県	ブルースタ
エスナ	魔	死モ	沖縄県	ブルースタ
ピーピング・トム	盗	死竜	愛知県	村岡賢治
ラグナレク	魔	死月	愛知県	岡田光司
ヘイリン・ノビタ	盗	死月	富山県	尾間明央
ARCKLOAD	魔	死月	埼玉県	末永雅宏
坂井夢七郎	戦	死モ	山口県	田中俊行
アクア=マリン	魔	死月	宮城県	へっぽこ侍
ラーサス	戦	死月	宮城県	ルショウ
ダールディン	戦	死竜	岩手県	曾根崇史
スマイル	戦	死竜	山口県	三上本史
ラウエ	魔	死竜	埼玉県	田口慎一
スイム	盗	脱竜	京都府	道端寿裕
R.スパコーン	戦	死竜	埼玉県	熊谷信之
A.ジーナス	魔	死竜	埼玉県	熊谷信之
KYO!	戦	脱月	熊本県	今角恭祐
ショウ・カザキ	戦	死月	大阪府	□-M
ルェーン・ダーム	戦	死月	大阪府	西里晃典
Dr.Take	魔	死月	大分県	衛藤健志
アトウィル・ロナ	魔	死月	埼玉県	オパオパ
シルヴィ	盗	死月	大阪府	阪本聡子
RED.BEAR	戦	死牙	大阪府	川瀬弘和
COBORUD	戦	死牙	大阪府	津山環
シルアス・ホード	戦	脱牙	大阪府	大海一智
センリ	盗	脱パ	大阪府	斉部弘治
たまぽん	魔	脱牙	奈良県	吉田史
キース・シュルツ	魔	脱傷	東京都	ネコマンマ

冒険終了

		4.1		BRIGHT STREET
アア推 ア鳳	魔	生存	福岡県	GT-R
シェバ・セバーン	戦	生存	宮城県	池田正和
ジャグ・モンドル	盗	生存	神奈川県	桑島修治
タカヤ・ルダ	盗	生存	京都府	西雄香奈江
ラテン・オペラ	戦	宝1	東京都	猿田智恵
ペキン・オペラ	戦	生存	東京都	小野田知美
ソルト	戦	生存	大阪府	仲島渉
ハイネル	戦	生存	福岡県	N·MAR
カイ・ホワイト	戦	生存	岐阜県	今村雄治
G・フォクスⅢ世	戦	生存	石川県	中田佳邦
フルーア・ウモル	魔	生存	島根県	原田淳
ノュタロウ	魔	生存	京都府	大久保敦史
シェーンコップ	戦	生存	香川県	井上実
X・マックイーン	魔	生存	大阪府	西村俊一
ヨウコ・ティレル	魔	生存	広島県	ティレルΖ
ベゼルブ・トライ	盗	宝1	滋賀県	斎藤全弘
アレフ	戦	生存	岡山県	上杉達也
カイン	魔	生存	岡山県	上杉和也

コルが用流

コノ	V	/\	向ソ	<u>J</u>
羽鷹 誠	魔	死月	大阪府	如月勇
Jルフィー・ミラ	戦	死ト	兵庫県	星樹瑠麻
アダルト・ビデオ	魔	脱傷	東京都	立花かおる
アオス・ジタテテ	戦	脱月	東京都	青筋人間2
ギルディア	盗	死月	兵庫県	松原徹
シャール	魔	死月	岐阜県	塩川素由
セファル・ロダク	戦	脱竜	東京都	春可護
ウノスロク	戦	脱卜	千葉県	小林裕亨
火炎	戦	死竜	山形県	伊藤健太
Pルティシフォン	魔	死竜	青森県	成田和裕
ノアン	魔	死ト	徳島県	津司卓也
ティン	魔	死モ	京都府	岡田年宏
円舞 夜想	戦	脱竜	福島県	小野明久
シャル・トルーズ	戦	死竜	岐阜県	松浦尚志
ライル・シェル	盗	死竜	大阪府	小藪大志
ライウェル	魔	死竜	石川県	くろかん
吉城晃景	戦	脱竜	石川県	くろかん
い レメン	魔	脱竜	徳島県	樋口信央
フレデリック	魔	脱月	大阪府	芝尾淳
「・エッドマージ	盗	脱月	栃木県	小峰努
レーリック	戦	死月	岡山県	ノブちゃん
マリウス	戦	脱月	千葉県	吉田祐一
ラーブ・フォーフ	4344	ᅏᄆ	医解闭	till oth die bit

サーカス・カース	魔	死月	兵庫県	柴田良明
ファング	戦	死竜	福岡県	沼田淳
ΚI	戦	死竜	静岡県	牙王
ジェフ・パイル	盗	死竜	岡山県	田中武志
サイム	魔	脱卜	大阪府	堀口郁夫
ジョック	戦	脱卜	栃木県	芝宮正和
フィリアナ	魔	脱パ	栃木県	藤堂貴彦
	74	>4	A7 -	7

冒険終了

ラムド	戦	生存	大阪府	豐永草平
スバルト	戦	生存	大阪府	豊永晃平
アルフ=ソルード	魔	生存	北海道	渡辺浩章
F.ハイザー	戦	生存	石川県	泉秀一
ウィナー	盗	生存	北海道	高孝俊
レミィ・マルタン	戦	宝1	千葉県	本田英典
ミカエル	戦	生存	熊本県	阿部理希
カービン	戦	生存	新潟県	ビデ
ジュリア・レイン	魔	生存	宮城県	村上弘
ルーシィア	戦	宝2	茨城県	小春日和
シュナイダー	魔	生存	茨城県	飯島哲也
ラーンスロット	盗	生存	茨城県	大山和男
アテナ・ヴァリス	戦	生存	東京都	淀司
グロリア	盗	生存	滋賀県	松山真佐次
FRAVM	魔	生存	長崎県	桐原瑞帆
プリンセス・サラ	魔	生存	岐阜県	池田HIR
キンドラ	戦	生存	千葉県	荒井稔行
ラファエラ	戦	生存	千葉県	荒井稔行

チョクウェ周辺

クワイル	盆	脱オ	石于県	中村一田	
ワール・ヴァンド	魔	死モ	山口県	松岡智訓	
ウォイト	戦	死牙	広島県	新田京次	
アステカ	盗	脱傷	福岡県	はひふへほ	
斬師丸端雲	戦	脱牙	広島県	豊田周平	
青龍の僚	魔	死モ	広島県	豊田周平	
Takeshi	戦	死モ	福井県	山本猛	
アンフェイト	戦	死月	長野県	佐藤隆久	
月光の反逆者	戦	脱モ	東京都	月光反逆者	
レナ	魔	脱モ	宮城県	佐竹義勝	
ナーバス	魔	脱モ	宮城県	本間滋明	
ディカ・ル・カル	盗	死月	福島県	MAP	
ミシュリーン	戦	脱パ	神奈川県	古郡隆司	
ワン	戦	死竜	福岡県	アスリート	
ギート	戦	死竜	島根県	錦織慎司	
NORIKO	魔	死竜	高饭米 神奈川県	師職関ロ 佐衛門モン	
アイーリアナ	魔	脱傷	群馬県	チョロ	
ナックル	盗	脱竜	愛知県	渡辺聡	
ラン・イヴリース	戦		山形県	沢田走	
ウィル=ストーン	戦	死竜	山形県	遠藤泰志	
スカイウォーカー	戦	脱竜	大阪府	秋山博和	
フリードリヒ	戦	死竜	広島県	江草吾祐	
カトラー・ロウ	魔	脱竜	岡山県	吉本裕	
シークレット	盗	脱竜	東京都	上井雅弘	
BIJOMARU	戦	脱竜	石川県	小室誠	
ハナバナシイ	戦	脱竜	新潟県	斉ト	
ベルダンディー	魔	脱竜	東京都	V	
アリューン	魔	脱竜	千葉県	林哲司	
ヘリックス	魔	脱竜	福岡県	別府真也	
蒼狼	盗	脱竜	群馬県	堀内宏明	
グラディウス	戦	脱月	福岡県	白石太一	
ナメチャン	盗	脱月	京都府	松井信次	
玄武の劫	蜒	脱月	広島県	豊田周平	
孔雀の彩	魔	死月	広島県	豊田周平	
白虎の慶澄	戦	脱月	広島県	豊田周平	
虎狼流師範瞑華	戦	脱月	広島県	豊田周平	
222	戦	脱竜	東京都	ヌ=ポオ	
ヴィクトリ	戦	脱竜	東京都	K•U	
水島 竜	戦	脱竜	東京都	松島和夫	
セリア・シーン	戦	脱竜	愛媛県	住田和彦	
イア・ゼトゥール	魔	脱竜	愛知県	勝山高茂	
ソルス・ラーン	魔	脱竜	神奈川県	佐藤一雄	
ランダース	戦	脱竜	三重県	清水太一	
オルカ	戦	脱竜	二里示 兵庫県	迫田真一	
ティロータ	魔	脱竜	福島県	里見忠之	
フィス.スターク	魔	脱竜	栃木県	深津守	
フィス.スターン 霧瀬はくら	戦	脱竜	大阪府	深津寸 にしたん	
	魔	脱竜			
飛竜	1912.	欣电	北海道	中島玄如	
m< 71=	MD	DM APP	265 Arrum	中国家	
彩夜	戦	脱傷	愛知県	鳥居勇	
メール・フェウ	魔	脱月	福岡県	江島雄一郎	
ランセル・バウ	戦	脱月	秋田県	佐々木啓貴	
ジゼル=マーク	戦	死月	福井県	中島秀司	
- アンス・し	魔	死月	兵庫県	多田兵人	
ディー	盗	脱月	新潟県	種柄空巣	
サン・サフウェル	戦	脱月	大阪府	井村正章	
ゼピュワスWI世	戦	脱竜	栃木県	飯塚亮司	

リーナスファイム	戦	死竜	北海道	■ALF■
テイリジット	戦	死竜	大分県	曾根崎一夫
グノーシス	戦	脱竜	長崎県	沙貴大輔
シャルス・カーム	魔	脱パ	神奈川県	田中夏生
ファース・レオン	戦	脱傷	香川県	松川貴則
ファイ	魔	脱竜	長野県	田原教充
シュウキ・ファン	戦	脱竜	東京都	大沢秀輝
フラット	戦	脱竜	秋田県	佐々木信也
鳥使い・ガルダ	戦	死竜	大阪府	都富士剛
スターシーカー	魔	死竜	大阪府	佐伯大作
単勝三番二千円	盗	死竜	島根県	加藤憲幸
パロン	戦	死竜	神奈川県	伊東東平
		_		

冒険終了

		- 11		STATE OF THE PARTY.	
ヴァスター	戦	生存	東京都	小川隆之	
ロイ・メヴィウス	戦	生存	岐阜県	ひらりん丸	
フェル・メーサ	戦	生存	東京都	鈴木康基	
ユウ	戦	生存	兵庫県	竹中勇介	
テレア・ミーグル	魔	生存	東京都	上坂英樹	
リーン・ソード	盗	宝1	埼玉県	清水心	
ヴァンデンバーグ	戦	生存	佐賀県	園田耕平	
フィルディーナ	戦	生存	島根県	肥後巧	
エイダ・アカシナ	魔	生存	神奈川県	井沢ポョン	
ジャネット	戦	生存	福島県	加沢英之	
カキイ	盗	生存	福島県	加沢英之	
フィーニア	魔	生存	福島県	加沢英之	
ネイ・カルラ	魔	生存	奈良県	原田修二	
アレックス	戦	生存	広島県	ていむ	
狂戦士レイシード	戦	生存	埼玉県	菱沼弘光	
ヤクルトンⅧ世	戦	生存	群馬県	椿隆文	
ユウ	戦	生存	兵庫県	RX178	
エル・ムーン	魔	生存	大阪府	三崎慎一	
フェルディ	戦	生存	東京都	は	
ヒロポン	盗	生存	滋賀県	広瀬哲也	
フィル・ナ・ジー	魔	生存	千葉県	工藤毅	
ケイ・クリート	戦	生存	兵庫県	伊勢晶夫	
ボーネイト	戦	生存	兵庫県	木村慎志	
アラント・ミント	魔	生存	兵庫県	片山健	
カウツマン	戦	生存	広島県	松浦伸樹	
ホー	戦	生存	神奈川県	原丈治	
シオン=カスタム	盗	生存	栃木県	高橋久徳	
光の戦士 ルーク	戦	生存	沖縄県	永山盛満	
スカール・テラ	戦	生存	東京都	高橋健一	

その他の地域

山口剛司

田部修

	11	٠,	7-0-		
セイレーン	戦	脱月	大分県	衛藤寛剛	
織田信長	戦	脱月	岩手県	菊池大輔	
シェエラザード	戦	脱月	長崎県	本多翔	
キン	魔	脱月	新潟県	おやぎの	
光浄	魔	脱月	大阪府	松原淳一	
テト=マイア	盗	脱月	吹田市	トチノ	
五丈 神	戦	脱月	岡山県	木村敏和	
ルビー・アイ	魔	脱月	岡山県	金谷和好	
リー	戦	脱月	愛知県	ヤマハ	
ルー	魔	脱月	愛知県	ヤマハ	
ケーニヒル	盗	脱月	神奈川県	宮崎豊	
アマルテア	戦	生存	埼玉県	中島範之	
Nobita	戦	生存	東京都	多嘉良仁	
シャリデン	戦	脱月	東京都	八角健太郎	
リム・フィールド	戦	脱パ	徳島県	細井理人	
コンチネンタルⅢ	魔	脱月	大分県	内藤靖宏	
ジャスティス	魔	脱月	神奈川県	平野元明	
ラクト.アイス	魔	脱月	福岡県	きたれんし	
SIN	戦	脱月	東京都	田中伸作	
グランヴァリアン	戦	脱月	鳥取県	吉沢史生	
ボンバー勝次	戦	脱月	大阪府	高岡勝次	
ファー・ネイビス	魔	脱月	和歌山県	涼火	
フリッグ	魔	脱月	新潟県	中村英博	
藤浪真菜美	盗	生月	栃木県	早乙女真司	
ショット・シード	戦	生存	広島県	青木渉	
ファルシオール	戦	脱月	愛媛県	米田真季	
魔導士ラモーヌ	魔	生存	静岡県	望月信吾	
ザークハーン	盗	脱月	広島県	松浦秀樹	
カフェ・ランセル	魔	脱月	広島県	長谷川孝志	
ファイラント	戦	脱月	広島県	藤坂俊介	

■冒険終了■

-		_		
大和	戦	生存	大阪府	ビスマルク
暗闇盗賊・タクマ	盗	生存	愛媛県	白石沢真
ショウ・ガーディ	戦	生存	愛媛県	白石正人
アスタール	魔	生存	愛媛県	仲木潤
アーク・ウォリア	戦	生存	愛媛県	山本淳一

リョウタ・ミィル	魔	生存	愛媛県	白石良太
ソリアス ノガード・ノーイ ラグナス.カーム キング・シリウス 金竜 海内 十子 アクシューザー	戦戦戦魔魔盗戦	生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生生	大分県 東山口田県 山田岡県県 神奈城県 茨城県	P·E XXV 友光和弘 藤岡孝明 加藤至 佐々木由美 中村宏伸

宝探し

ジュフタンからキンレク川

	•	_	,	1.1	
羅威斗	魔	死ト	大阪府	中坂和弘	
維里啞	魔	死竜	大阪府	中坂和弘	
バルス・ダム	戦	死竜	岐阜県	エロボヨ	
エストクレイム	戦	死ト	新潟県	小林信人	
BRFHMF	魔	死竜	愛知県	吉野直樹	
プアソ	盗	死モ	奈良県	平山豐	
大蔵春実	戦	死パ	福岡県	筑後の人	
エーワン	魔	脱パ	福岡県	瀬良俊彦	
ソナ・サユラ	戦	死月	京都府	平田昌史	
ハインリッヒGP	戦	死月	京都府	林英哉	
超スケベぶりぶり	魔	脱月	京都府	森真一	
サイレンツ	盗	死パ	京都府	山本和史	
バーミリオン	戦	死牙	岐阜県	中村成志	
水王院 龍王	戦	死モ	大阪府	瀬川和伸	
ロイ・バーソン	戦	脱牙	大阪府	永田孝一	
ライン・フリスト	魔	死牙	東京都	佐藤哲彦	
アシュレイ	魔	死牙	広島県	MIE	
ペロ造	盗	脱牙	埼玉県	細川暁弘	

冒険終了

Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Owner, where the Owner, which is the Owner		4.1	_	STATE STATE STATE STATE
/ 一ヴェ	戦	宝1	秋田県	水木政士的
チード・ディル	魔	生存	大阪府	西里晃典
「レゴリー	魔	宝1	神奈川県	後藤宏
ット・モットン	盗	宝1	埼玉県	小林和也
カサマ	盗	生存	新潟県	野崎誠
東紫	盗	宝1	愛媛県	みかん花

センルカ川市岩からコルバ

十ノレン	Щ	マス アスト	בינו-	コルハ
永作博美	魔	死竜	大阪府	野々下賢二
佐藤·愛子	戦	脱竜	大阪府	野々下文雄
松野·有里己	盗	脱竜	大阪府	野々下文雄
レネンカンプ	戦	死ト	東京都	福本聡
ベン=ダグラス	魔	死モ	愛知県	井上路彦
フィル・クーパー	盗	死竜	大阪府	江畑元嗣
聖輝	魔	死竜	新潟県	マー坊
ラウーダハ	戦	脱竜	北海道	成田七七
アスティナ	盗	死竜	北海道	岩田史子
アイシダーシャ	魔	脱竜	北海道	岩倉麻実
ヴァルナ	戦	死竜	埼玉県	モルバソ
イーシュナ	戦	脱竜	埼玉県	大がらす
ルク・ファイアス	戦	脱月	埼玉県	DIE
ティアナ=レッド	盗	脱卜	香川県	サラ
香坂正次	戦	死月	福島県	遠藤洋昭
アナステシア	魔	死ト	福島県	遠藤直樹
ナイトメア	魔	死月	愛知県	眠狂四郎
バルニロッサ	盗	脱傷	愛知県	J·B

冒险終了

	1	11	-	
アイリー・スーン	魔	宝1	群馬県	清野乙彦
シン	戦	宝1	栃木県	悠
ガネーシャ	魔	宝1	大阪府	高田芳明
ラファエル・レダ	盗	宝1	東京都	中西真人
ゴッド=クロノス	戦	宝1	岡山県	久保田信介
ゴッド=アポロ	戦	宝1	岡山県	久保田信介

コルバ周辺

		•	~~	_
シュセンドー	戦	脱パ	福島県	半沢大祐
リシャール	戦	死モ	大阪府	藤本佳大
テル	魔	死モ	奈良県	TERU
リディア	魔	脱パ	大阪府	クエス
ファナ	盗	脱傷	兵庫県	河辺和也
アーサー・エリン	戦	死パ	兵庫県	河辺卓也
ヴァイデスギア	戦	死月	愛知県	時藤真一
メル・シルディア	盗	脱卜	青森県	今井剛士
KINOKO	戦	脱月	青森県	須藤竜悦
エリス	際	死ト	青森県	石田忠則



綺

デュエル マック・オーリン ダーク・シャドー B・フォーセット デイン=ガルフ アルバート オリーベルセウス みい サイアン

い

リノイン・ジーク 脱日 東京都 BA'G 晰 スィンセリィ 東京都 村田恵子 脱ト 険終 セシルフィール 生存 広島県 尾坂義隆 戦

ジャスティス 戦 宝宝 広島県 · \alpha · ソミスマーラ 戦 生存 空崎県 川岐市一 広島県 宝] 原正憲 mighty 牛存 滋賀県 広瀬智也 レイ・セリウス FUMS 生存 宮城県 ケイオス・ワン 鲋 牛存 東京都 MAN リア・フォン 宝1 三重県 Vis ポイヤウンペ 戦 牛存 東京都 加藤隆史 ネコル・ゴールト 生存 大阪府 タムリム 櫾 宝字 袖奈川県 藤井俊介 生存 新潟県 麻葉宇瑠

チョクウェ周辺

愛媛県 バルク・ラーク 戦 脱竜 シェルド Mind ダークナイト 鲥 死パ 大阪府 エリック 三浦真史 脱牙 大阪府 ロックバート 恣 死牙 大阪府 勝田大全 死竜 楊枝宗之 ユーク・Sa 戦 死月 宮崎県 バイキング 死牙 宮崎県 アマテラス アルベリオ 魔 脱月 静岡県 島寿 楠瀬まさや ファダック 盗 脱牙 東京都 青木康明 沙羅 大西慶介 脱牙 大阪府 バロン 戦 脱卜 福島県 加沢英之 剛部英一郎 ルイン 死ト 栃木県 横井昭俊 カウル 脱卜 岡山県 グレイス=カーム 戦 脱卜 岡山県 南晴天 ミラボー 盗 脱卜 埼玉県 ギヒ・ラキシス 恣 脱モ 丘庫県 末澤優史 ラルド 五十嵐正人 脱モ 山形県 ヘッドハンター 鲋 脱傷 愛媛県 首刈り旌 福島県 ルーティア 脱モ 桑名降和 ウェナ 股干 秋田県 高橋引彦 ジェミニのOUJ 盗 島根県 脱モ 前島光 ソオム・バード 28 班干 油奈川県 青木康児 群馬県 迦陵頻伽 如月準人 脱モ レムニア・マイス ルーフ・グラント 廃 脱モ 群馬県 泇陵頛伽 死竜 群馬県 泇陵頻伽 群馬県 カルス・テル 皉 脱モ 光騎士 リヒャルティス 田路峰子 脱モ 兵庫県 恣 ニャトラホテップ 盗 脱モ 事京都 武田健太郎 ディアーネ 80分位度 千葉県 大塘船-ルフェルス 小林正臣 脱傷 兵庫県 ナッシュ 盗 脱傷 兵庫県 橋本智 カリオス 兵庫県 横田征昭 ルドルク 盗 脱傷 兵庫県 中井哲夫

戦 生存 静岡県 細沢安仁 険約

脱モ 宮城県

脱モ 大阪府

脱モ 熱層間

盗 生存 東京都

魔 脱モ 静岡県

魔 死モ 愛媛県

兵庫県

永井伸和

茂木高浩

不破模吾

藤井達也

辰巳昌隆

池谷倫光

闇の帝皇 九十九哲彦

マクシミリア

ハインリッヒ

フェリアボーン・ファリ

レアティ

魔 死月 大阪府

盗

妣 B公 (数) 愛姆鳳

脱牙

マリー・ロゼ 生存 愛知県 嬎 藤谷健治 神楽由魅 生存 魔 愛知県 藤谷健治 マナ=クリストフ 戦 宝1 愛知県 藤谷健治 葉日美香 生存 愛知県 藤谷健治 神楽美雪 魔 宝1 愛知県 藤谷健治 ルナ=ヤング キャラ・メイル 生存 藤谷健治 愛知卿 生存 徳島県 津司卓也 バナナチップス 鲋 牛存 千葉県 永浜茂 RF・コロナ 宝1 島根界 ソル・ライナス 戦 宝字 東京都 兵頭高昌 サラード F・フラック 大阪府 TERA 盗 宝] 埼玉県 ミリディア レオン・ドモス 宝1 扁耳切唧 MIKAD 生存 神奈川県 石川幸司 ラグヴェール・ロ 戦 宝1 岩手県 シュガー グレイス・ミラ 生存 七川ちとせ 高知県 宝1 ロードリアン 隐 東京都 関口真悟 宝门 ブラッド・リィ 榊出雲

その他の地域

ブランネージュ 戦 脱傷 岡山県 鳥越健司 タクミ 村上択見 脱モ アンネローゼ 戦 生存 埼玉県 五十嵐誠 ロータス 三村貴志 エルスドルフ伯 魔 生存 東京都 冷妙院 埼玉県 長岡浩 フラム・ナスカ 脱月 浅井正豪 エディス 戦 生存 埼玉県 メルレイン・麗華 リサト・フレイム 生存 ₽¥ EE. (EI 吉川仁司 戦 群馬県 戦 脱傷 田沼徹 スプライン 魔 脱モ 大阪府 魔人黒川 ロス・ソード ルナ・ライト

牛存 香川県 生存

蓮井孝章 横川竜也

険約

メル・クリス 戦 生存 千葉県 高瀬和範 魔 チェリアレオス 宝1 徳島県 TAM ジュリアン 恣 生存 丘庫県 計田東記 ROSY 戦 森田大輔 北海道 宝] ダークソード 戦 牛存 宮城県 ぱる ハイドランド 片倉悟志 宝1 宮城県

牙を追っ 竜の

シャッテンビルト 戦 死章 高知県 浅野謙治 高知県 山崎祐 コンパイラ 魔 脱竜 三重県 笹之内智应 ファセラ・ミアル 袖奈川県 馬場一智 藤井一彦 エリル・スライ 死竜 埼玉県 リア・ファイン 死月 岐阜県 FINE J·フィーランド KOUGA 盗 脱月 岐阜県 ロ・エフレソン 死月 愛知県 GN'R 運び屋ジェネラル 盗 死月 三重県 ワイン 福岡県 大屋雅嗣 大屋雅嗣 死月 鬼万. 男統郎 単 死月 栃木県 手塚俊成 死月 岡山県 尾崎尚志 コトコトコットン 魔 死月 静岡県 大竹三千博 Jupiter 戦 死月 静岡県

を追 7 月の

バクナート十四世 死牙 愛媛県 広田勝三 魔 魔 死牙 兵庫県 KYO 笹山博史 紫雷流 動漸 死牙 静岡県 大竹三千博 コースティ・ジン 恣 死牙 三重県 森本正樹 戦 脱傷 茨城県 東原大志 宿屋の支配人 戦 死牙 北海道 佐藤未知牛 ルフィーア 隘 死牙 大阪府 井上依久 死牙 埼玉県 かすみ 清水健-ルキュール・ロナ 鲋 死牙 大阪府 大車光曲 死匀 埼玉県 及川睦タ ラムダ・ツアーズ 23 死牙 北海道 岸本奈都子 ゆき LYNCHMOB 死牙 埼玉県 サードニクス 魔 死牙 兵庫県 ボニ

ヨルバからの出発

メビウスの災厄

ヨルバ周辺

死竜

戦 死月 福岡県

大阪府 ジュラ 魔 死月 仲野秀信 ウァルロ 死月 青森県 清原基経 オクトマスタ 盗 死竜 東京都 ウバ リー・ガイブ 戦 死月 北海道 浜田康平 ギルダー・鳳 埼玉県 長嶋亜由美 戦 死竜 セルファ・サ 戦 死章 千葉県 サカナ 火 国 徳永篤彦 戦 死月 埼玉県 ワルハラ 魔 脱月 愛知県 永井ゆたカ 鈴木忠敏 ココア 魔 死竜 群馬県 バルナレス 灰音 千笹周 BEH-カザーブ 中南英明 戦 死竜 北海道 ハーン 鲋 死音 北海道 火炎童 シュミット 兵庫県 関口幸夫 魔 死竜 カオス・ロード 死畜 愛知県 川瀬将裕 真田 半兵衛 フィクター ブラックソード 東京都 死章 十三不塔 鲋 死月 神奈川県 死月 長野県 黒岩康人 セル・シオン 妣 死月 東京都 高橋泰人 リンレイ 死月 東京都 海川力 ルシファー 富井孝使 死月 東京都 ヒルド 恣 死月 岐阜県 長谷川潤 アンタレス 千葉県 島田光司 戦 死モ エヴァンス 鲋 死童 富山県 池田知広 獅子吼 哭きの龍 死モ 北海道 トキマル 麢 脱干 石川県 表時婧 ラーズ 死竜 兵庫県 中野忠明 アーシュラ 恣 死畜 佐賀県 河野修-ソリオン 死竜 新潟県 戦 野中学 アベル ガル 皉 死人 福島県 オデッサ リンダ 死モ 岡山県 戦 デック・ロイ 魔 脱ト 東京都 岡野仁志 雅雄 盗 死竜 山口県 藤木良雄 リューン 岡山県 バースト ジャンヌ 戦 死月 岡山県 ヴァルラスィンフィリス・マナ 死月 大阪府 光竜 魔 死牙 群馬県 マナ

ウルフ レスティナ デレフ 睦月 潮 ユーリィ アスティン マージ ブラフマー

徳永貴信

須藤聡

仙木卿

東京都

戦 死月 大阪府 上田峰之 恣 死月 大阪府 上田泰弘 死竜 徳島県 ていす 晰 脱音 大阪府 伊賀引 死竜 福島県 杉本竜 死音 原王敬 島崎雅晴 盛 永江幹個 脱竜 神奈川県 盗 死竜 愛知県 A吉 河野真人 戦 死月 北海道 RYO 戦 死月 石川県 雪野栄 河野公則 栃木県 脱月 愛知県 わお/ 木村裕二 脱竜 埼玉県 戦 脱竜 大阪府 $\bigcirc \triangle \times$ 千笹川 山下 脱畜 永田英一郎 戦 脱竜 東京都 脱竜 東京都 後藤 毅 伊藤智之 魔 脱竜 千葉県 香川県 潜内政則 脱竜 戦 脱竜 京都府 小島岳史 京都府 死童 上木 衛 盗 生存 埼玉県 菅野弘樹 魔 脱竜 徐王卿 菅野弘樹 魔 脱竜 岐阜県 RIHO

大阪府

山本淳一

天武

内藤智

際 死月 愛媛県

B.BRANDY

K・スレンフィス

A.A.アーヌス

プリテンダー

木ノ葉 氷舞

フィリア・レイ

三日月マサル

宇宙皇子だよ

アーシュナ-

エナン

ポポ

カルトス

シルヴィア

アタル・ジン

シリック

フォックス

ヴァンパイヤ-ハイアーム

ルフィスRIHO

龍神竜

アイリス

そあ

ティナ

レジュラス

バーグナス

アフレシア

手塚昌宏

池田瑞樹

岡村真一

アネット・ウィン

カーク・ホソネル

ラーンスロット

アレル・ローレス

カイル=バラント

バロス・テクラス

険終 カリュウ 生存 茨城県 腁 安倍 頼朝 戦 生存 徳島県 豊永善揮 生存 111#2400 給木龍丘 _ カロン・フロスト 中井努 大阪府 魔 生存 モノリスII世 廢 宝1 大阪府 John ひじり 生存 山口県 前田善失 ライアン・フクス 戦 牛存 神奈川県 サイアス

タニーマン 埼玉県 STEP 嵯峨 空也 戦 牛存 群馬県 奥澤文昭 ヂャスティス 東京都 生存 ジョンレノン2世 165 牛存 千葉県 星野士 ファース 松岡健司 生存 皏 牛存 神奈川県 そあ 竹内博規 アイフィル 生存 新潟県 ルシア・ソドメル 戦 生存 福岡県 天戦 魔神討鈴 火怪流 生存 滋賀県 中島保裕 レンマイナス 186 牛存 埼玉県 津軽冬弥 青森県 生存 ロメール 鲋 牛存 奈良県 森本哲平 チャッピィ 165 牛存 大阪府 詩麻翔諌 生存 大阪府 蜂野まさみ 子連れ紋次郎 戦 生存 石川県 ヤチベェ 木枯し大五郎

KAZBO 石川県 ロック・ウェルト 戦 宝1 大阪府 葛迫嘉弘 大阪府 生存 小嶋淳司 盗 生存 神奈川県 坂谷豪彦 生存 抽奈川県 魔 大森憲-ガイラ・エリアス 熊坂孝昭 戦 生存 神奈川県 リタ・ラ・スーン 魔 生存 抽奈川県 熊坂喜代子

ル湖周辺

死月 宮崎県 山田芳裕 戦 ヴィル・フィ 皉 死竜 丘庫県 山田曹二 HR•HTM 兵庫県 AAIOI 死童 ジーク・イル 殿日 広島県 松本圭司 鲥 魔 脱月 広島県 美土路真 灰音 広島県 山田健 フローラ・ダニカ 中華電脳 埼玉県 戦 死モ シャトー・ラトゥ 鲋 脱竜 埼玉県 中華電脳 シャトー・ムート 埼玉県 中華電脳 死竜 盗 ローゼ・アルザス 鲋 脱傷 埼玉県 中華電脳 エル=フィン神野真 京都府 死竜 佐倉優 隱 死章 北海道 枯崎泰伸 M·ASASHI 静岡県 伊藤将史 ネリス・ミカエル 戦 死モ 東京都 科木鈴 エヴィル・ゾンビ 死月 岐阜県 永田朗 魔 死月 大阪府 近嶋誠 ミーシャン 廃 B⇔∓ 埼玉県 K.M 東京都 高崎譲 盗 脱モ ハイム・クライン 鉪 脱月 神奈川県 梶原悟 シェーンコップ 死月 埼玉県 戦 小高智行 鉪 死月 能本県 NS TAMA 魔 死月 神奈川県 クレア・Δ・スィ 櫾 死月 滋賀県 Shin 村田篤信 フューロイ 脱月 大阪府 死畜 岡山県 能勢康幸 皉 クランプトン Blue オリーブン 盗 死竜 千葉県 阿部洋介 マド・モアレィ 戦 脱竜 北海道 岩倉麻実 ルナティシア 北海道 岩田史子 魔 脱牙 岡山県 平田雅通 ヴェネム 岡山県 脱牙 平田城 杉本泰則 カズマイヤ 戦 死牙 神奈川県 バスマイヤー 妣 死牙 油奈川県 杉本泰則 スケール・レイン 戦 神奈川県 死牙 遠藤一之

リンポウ 戦 脱卜 熊本県 飯田進 KAZUMA 宮城県 薄井正之 ミスティー 戦 死竜 茨城県 梁野好則 ラセリア 田中裕之 ジヴ・シウル 魔 死ト 徳島県 俺ンジ らせつ 死上 北海道 ロレンツォ 鲋 死干 静岡県 関注和 シャレン 死モ 水木政士郎 ティブルティナ 鲥 死畜 青森県 創刃 脱傷 福井県 セレミア 魔 死竜 静岡県 手品師ヤン SYUWA 千葉県 ロン・フェイ 戦 脱傷 静岡県 藤松智宏 死月 長野県 木下俊之 アルフィナーテ 戦 死月 岡山県 namac ストールミャー・セイ 埼玉県 死月 ストールロ 西里晃典 魔 脱パ 大阪府 フェムト 盗 邳日 京都府 中谷貴夫 リム=ライム 戦 死月 千葉県 山崎義高 アルベル 邳日 坂島県 伊藤青慈 戦 レスフィン 神奈川県 魔 脱月 古郡隆司 トーチス 魔 脱月 愛知県 小西智久 カマリンスカヤ 盗 脱月 東京都 松本祐 リョータ 戦 死月 坂元和弥 即确定

険終

如月 零 生存 毛利慎 妣 乱舞 鲋 生存 長崎県 藤原貴光 ローザ・シフト 東京都 餅家米兵律 魔 生存 リーザ・シフト 戦 宝1 東京都 田中大士 クレア 佐藤雅史 生存 魔 石川県 フィリッツ 生存 石川県 佐藤雅史 ライアス 三重県 辻岡久賀 戦 宝1 アルフライン WH) 生存 三重型 辻岡久賀 サラ 茨城県 宝1 サーバイン 戦 生存 長野県 田子博章 ヴァイオン 長野県 吉澤空気 生存 デニ・ルシア 盗 宝宝 長野県 松本康孝 セイル 青森県 サーク 戦 生存 北海道 神時由 テリファイ 村田尚久 ウォンディー・□ 165 牛存 秋田県 高山春和 乱藏 生存 В∙В 關使 鲋 宝1 鹿児島県 永田直栋 □・ディンガート 生存 東京都 新城和重 イスカリオテ 戦 宝1 福島県 小野明久 ガイザス・バーン 生存 日野佳明 カラミュー 廢 生存 奈良県 ハーシェス ハ . 薮口正樹 ルーク・ドリア 生存 ライア・ダーツ 盗 牛存 埼玉県 篠崎湛 破邪王ファントム 生存 スナフキン 戦 宝1 兵庫県 宮田純次 ラベル・ジューダ 兵庫県 的場直檢 リュム・ライナス 魔 生存 北海道 伊藤英孝 魔 太問誠 ザーワン・トルス 吉澤高史 盗 生存 能本県

クウェ周

ラーク・ダハン 皉 殿日 愛知園 水谷佳宏 ミラレス・ガル 戦 死ト 神奈川県 斉藤雄二 アイス・ヒーラ 死日 大分県 中村康浩 皉 バランド=ルイ 魔 脱月 山形県 矢崎潤 ジュピター 腦 死月 東京都 平野友幸 ベガ・リョウマ 千葉県 伊藤隆弘 盗 脱傷 ロ・ベトダニン 死王 福井県 十谷昌広 鲋 リストゥリア 戦 死章 大阪府 副嶋宏幸 イル・スキール 皉 脱傷 茨城県 わこんだ ベルダー 魔 脱モ 神奈川県 サム シルシャーラ 魔 死畜 山口堰 Δ·M.P R·田中一郎 枡井智也 脱竜 鳥取県 セラヴィー 戦 脱竜 徳鳥県 二瓶淳 小野明久 Jeremiah 徳島県 戦 脱モ ハーネル・カン 皉 脱竜 岐阜県 河田嘉一 ジ=バスラ 千葉県 上野山寶 シン・マイロード 魔 死モ 三重県 加藤真二 フィルミーリス 大阪府 田中伸也 アンガス 戦 脱月 群馬県 YAN ドゥヌ・クォリス 鲥 岐島県 徳田裕貴 脱モ 伊藤英雄 Hide 戦 死モ 福井県 きりゆ 廱 B⇔⊟ 市京都 更見陽子 広島県 キルド 魔 脱モ 綾波 メスドラゴン 盗 脱モ 兵庫県 西村豐 ーネス・ユウ 遠藤健介 ヒトミ・セキザキ 戦 脱月 新潟県 佐藤陽 カシム・グレイ 安達典洋 ###ティーナリ 篠 脱月 神奈川県 加藤城 バランシスト クラン・マックス 恣 脱月 栃木県 支倉夏雪 神奈川県 高橋肇 ロイム 戦 脱竜 神奈川県 宮川剛 B・J・グレイ 丘庫県 マヤ・ベルロート 魔 脱竜 岐阜県 松浦康雄 小沢拓世 ディオゲネス 脱卜 北海道 カイル・ファクト 盗 脱竜 熊本県 稲田貴弘 修羅雛人 魔 脱日 福岡県 小川鳴-シェラザ-脱傷 福岡県 小山陽 メル・リンス 魔盗 福岡県 脱干 XY 風魔小太郎 脱月 福岡県 ΥZ



ジェラミュラーノ

半 死牙 油奈川県

凌藤―之

シェン・カーク

皉 脱月 福岡県 XY7

魔 脱月 埼玉県 笹木毅

凡例③

クロスポーン	盗	脱モ	福岡県	XZ		ジャ
ロスタム	戦	脱月	青森県	山形左京	:	麻生
カルディ オデュッセイア	戦戦	脱月脱竜	福井県 愛知県	高槻千早 佐野公俊	:	バー
ブランディ	戦	脱竜	京都府	中津梅祥子	:	ヴュ
リース	魔	脱竜	長崎県	マッピー	:	シル
ディノン=バーム イシイ マコト	盗戦	脱竜 脱竜	神奈川県 愛知県	倉田成一 石井誠		セリ
アルファス	戦	脱月	東京都	■R■/	:	ゆに
デミ・ムーア	戦魔	脱月	大阪府 埼玉県	宮崎国利	:	
あせんぶら ミヤ・ティナ	魔	脱月 生存	_{坷玉県} 東京都	荻野博之 武田幸子	:	D I
トルバドール	盗	脱月	埼玉県	Kanai	:	千至
パワーオブアクス ワルター	戦戦	脱竜生存	新潟県 長野県	小泉元 山岸孝之	:	フラジャ
覇王ザウラ	戦	光電	富山県	ビガロ	:	エノ
ダーク・シード	魔	脱月	兵庫県	平松道	:	イミ
カリス=ゾア アークライト	魔魔	脱竜脱月	滋賀県 神奈川県	久國正吉 堀越由紀夫	:	ギナガイ
サリ・フェルナー	戦	脱月	長野県	富田雅子	:	ウィ
カッシュ・ホーン	戦	脱月	千葉県	イアハート	:	ブリ
サムスン アラジン・セイン	戦戦	脱月 生存	神奈川県富山県	永岡明 原田直将	:	ミッフィ
パジャマ・シータ	魔	脱月	東京都	川崎宏二	:	5-
ノイ・アバタール	魔	脱月	京都府		:	ラー
ロイ・ファルド キャスティア	戦戦	脱月	岐阜県 兵庫県	長谷川聡 小笠原繁樹	:	初か
ボウ・マフティー	戦	脱月	和歌山県	MADOX	1	173
J・ダークル L スパナコ	戦		奈良県	櫻井心平	1	XJ
レイ・マグナス Ceril	魔魔	脱月	青森県 京都府	会大路 5		2
ライアン	戦	脱月	三重県	和田广 人		3
ナーガ ロム=ロンド	戦戦	脱月脱竜	愛知県 神奈川県	DAI 鈴木綾介	1	被急
ピース・メーカー	魔	脱竜	岐阜県		: `	ディ
マイトレーヤ	魔	生存	静岡県	SMA	į.	ガラ
エルブラム ジョニー・オット	盗戦	生存 脱月	福岡県 岡山県	内田匡哉	Ý	(P)
生稲晃	戦	生存	千葉県	生稲晃	1	× ×
ソルティス・V	戦	脱月	長野県	Y.Y		
ルンナ 高田裕二	魔魔	生存 脱月	徳島県 北海道	三好信賢 ACTS	:	ロー
爆竹師でゅお	盗	脱月	香川県	溝淵清彦	:	
ラナ	魔		埼玉県	小宮山迷斗	:	レー
ダナ うへうへあうへっ	戦魔	脱月 生存	埼玉県 愛知県	小宮山迷斗 岩谷吉高④	:	フュ
イカリマSuyo	盗	生存	愛知県	岩谷吉高④	:	摩和
学級委員のマルオ	戦	脱月	愛知県	柴山栄治②	:	57
胃2痔真似ェ〜/ ヴァンガ	戦戦	脱月	愛知県 広島県	酒井誠① 詳治	:	シ: YN
クラオス	戦	脱傷	秋田県	水木政士郎	:	月次
鷹・哲生・ヌーヤ	戦	脱竜	東京都	長谷川哲生	•	吉田
ハーコン SUZAKU	魔魔	脱月死モ	京都府 大阪府	田中崇 湯谷友浩		ミルアン
飛び猿	盗	死月	神奈川県	鈴木大輔	:	1000
アステラ	戦	脱卜	大阪府	平松宏之	:	
ジェラルミン リーン・ユリアス	戦戦	脱竜	栃木県 青森県	大塚智 中嶋聖依子	:	
ハクション大魔神	魔	脱卜	千葉県	R1-Z白	:	フィ
ニンゲン・第一号 PIERROT	魔盗	脱竜	神奈川県 千葉県	森山武馬 飛高和明	:	ウー加藤
極道 竜三	戦	脱竜	愛媛県	栗原克直	:	ルー
ドゥーン・ボルト	戦	脱竜	愛知県	ほんず	:	
けば レイ・フレッド	戦魔	脱竜	愛知県 新潟県	小木曽良樹 渡辺純吾	:	ファオー
ライ・フレッド	魔	死モ	新潟県	渡辺純吾	:	スロ
ミリア=フィン	盗	脱竜	京都府	佐倉優一	:	極美
シバラク・ササノ イシュトヴァーン		脱月	兵庫県 宮崎県	高島康徳 宮川直樹	:	エリティ
雷蔵			奈良県	小西康雄	:	ガ・
ネロス・ルウ	魔	脱月	岡山県	熙越恤—	:	K!
インバース タンポン=ピル	魔浴	脱月	熊本県 北海道	高木征也 D·D	:	キルシャ
アイン	戦	死モ	北海道 岡山県	清原敏治	:	A-
B-JAM	戦	脱竜	神奈川県	遊時	:	^-
しるべ アマノジャク			愛知県 千葉県	藤山しろう 西川大	:	メルアー
ファイマ・レーク	魔	脱竜	岐阜県	か	:	Y.\
			大阪府 長野県	田中俊光 うひょひょ		バリセイ
クライシス	戦		技野県 神奈川県	山田聡	:	S·
ウィーグット		脱月	東京都	塚本和弘	:	リィ
シーク.J やっぴ	戦魔	脱竜 脱音	和歌山県 大阪府	池西喜信 武知幸一	:	ヴュラン
シャドーマスター	魔	脱月	岐阜県	池田HIR	:	比与
SMクイーン	戦	脱竜	群馬県	村田直也	:	パラ
つるぎ・けん 光の精霊使い・麗	戦	死電		ペロス開 赤毛の剣士	:	ミンカイ
カーム・ノータ	魔	脱竜	新潟県 新潟県	おやぎの		ウォ
ハリケーン・トム アストール	魔盗	脱竜	新潟県 新潟県	おやぎの 諸橋邦彦		エル
			和海県 三重県	超屬邦彦 加藤弘明	:	ビアルヒ
サラ・トラップ	魔	脱竜	三重県	加藤温子	:	シー
			滋賀県 大阪府	山崎正記 川畑和男	:	リン下身
E・ドラクネス	盗	脱竜	大阪府	宮原浩志	:	アル
セル・サ・ガート	戦	脱竜	愛知県	セル	:	ハー
エイン・ラシード ロスヴァイヤ	戦戦	死月 脱月	山口県 東京都	岩本正直 鈴木拓哉	:	ユーヴェ
グレイ	戦	死月	福島県	佐藤健	:	天思
ムーングラム アストレイア	魔	死月	岩手県	兰纳 落 47	•	ファ酸シ
アストレイア ヘル・ヴァルス	魔盗		東京都 大阪府	岸嶋勇好 滅流芽	:	熊名
	-				:	

ヤスティス	戦	死竜	大阪府	風塵
生悠里	盗	脱竜	熊本県	野上勇
イア・タナトス	妣	死竜	北海道	小山英?
ゴーン	魔	脱竜	福岡県	高橋繁樹
ェルヴェット	魔	死竜	大阪府	おぼろくん
ルク	戦	脱傷	大阪府	おぼろくん
リウム・ジンク	戦	脱月	北海道	TEN
騎士 弘至	戦	死月	愛知県	赤塚弘至
に丸	魔	脱月	神奈川県	栗林健二
ゴス・ゴルーダ	魔	死月	石川県	和泉健一
アング・ムーン	盗	死月	愛知県	ファング
AYLM	盗	脱月	神奈川県	上館豪
年	戦	脱竜	広島県	奥中俊成
ラムヒア	戦	脱竜	神奈川県	桑原敦
ヤベ	戦	脱竜	神奈川県	倉田成一
ル=イージス	魔	脱卜	大分県	竹内真一
シス・サイファ	魔	脱竜	北海道	五十嵐大輔
ガ	盗	脱竜	愛知県	富田直樹
イ・フェンリル	戦	脱竜	福島県	火竜
ィリアムズ	戦	脱月	熊本県	ルノー
リアレオス	戦	脱竜	熊本県	宮本貴司
ッシェル・テツ	盗	脱竜	熊本県	池本一徳
ィーリス	魔	脱月	大阪府	根岸隆雄
ィーリア	魔	脱竜	大阪府	根岸英雄
ー・サラ3世	戦	脱竜	石川県	出村謙一
代無双流技刀軍	戦	死竜	栃木県	たつ
グ・ヴェイ	戦	脱パ	福井県	M.I
EP	展	脱竜	栃木県	鷺島淳一
ル=リンス	魔	死竜	新潟県	佐藤泰輔
クセル	盗	6	茨城県/Y	夢の森
五	戦	脱月	神奈川県	佐々木正人
S S	盗	脱パ	大阪府	声田靖司
美欲寶	魔	脱月	東京都	阪口泰仁
2-21	原	報目	北海道	アメジスト
1	戦	AKA	Seame.	高田大二
フリエルドナ	Met.	361	THE CO.	紫だ
シャ・タイヤ	围	脱厂	C. T.	
The !	12	死人	2 TO 100	The state of the s
A D LIVE	and.	脱竜	兵庫県	Cac III
A Comment	Sec.	脱卜	THE PARTY	鈴木敏文

カメリヤ・ダイヤ	(M)	脱山	HL MAN	田口学	Ĺ
10 2014	Met.	SE H	神奈竹鄉	「魔蛇」	4
411000	Mal	脱竜	兵庫県	Jast 1	्रे
The Section of	X Inc	脱卜	宮城県	鈴木敏文	1
ローガス=レイル	15	脱電	栃木県	湯田坂英則	1
- /INC	700		181 28	A CONTRACT	n
二丸	1	死间	北海道	後藤友城	4.
ロイ・カート	11	死電	70 省山町	河野裕仁	B
LT	Jane 3	脱竜	東主敵	赤碕遠也	V
フェンタル	110	脫產	神奈川県	太滝博紀	į
リシア	M	死章	砷泵川県	岩本和之	
摩利支天	M	脱竜	埼玉県	0史於望鄉	Ą
ラスティーニ	THE S	脱竜	大阪府	平井資文	×
シェーンコック	戦	死月	埼田県	石田和亚	P
YNGVIE:M	WE.	死月,	福島県	富沢信義	f
月汰ロボア飢翔	戦	脱制	福岡県	赤城剛	1
吉田 東江	魔	脱角	岐阜県	水野嘉識	1
EN / A	魔	脱月	新利果	小 早川拓	
アンネローゼ	盗	脱月	変知県 //	TOF	
1 1/83	- 11	11 6	11 4811111		

冒	35	系	Q\	7
Marie Land	W	7/1		30020000
オリト//	(Att	一生存	埼玉県	中嶋崇博
-フ・サイミス	戦	生存	兵庫県	藤本学
清正【【】】	戦	宝字	愛知県	ツカサワン
-ン \ \ \ /	魔	生存	埼玉県	河野洋平
・=ハロウトン	魔	生存	宮城県	
・ルコン 🚺 🖠	盗	生存	奈良県	富嶋一平
-プン・リーザ	戦	生存	北海道	高瀬正洋
1ーカル	戦	生存	岡山県	守時誠
蜒	Mgt.	生存	北海道	藤原昌司
+05#	-AL	44	1 mm etc	10 -6 -7

manuscript of the second	w.	1.	4 4	Attonomical
フィオリー	ALC:	生存	埼玉県	中嶋崇博
ウーフ・サイミス	戦	生存	兵庫県	藤本学
加藤清正	戦	宝字	愛知県	ツカサワン
ルーン \ \ \ \	魔	生存	埼玉県	河野洋平
ロト=ハロウドン	魔	生存	宮城県	
ファルコン \\	盗	生存	奈良県	富嶋一平
オープン・リーザ	戦	生存	北海道	高瀬正洋
スローカル	戦	生存	岡山県	守時誠
極楽蝶	Mgg.	生存	北海道	藤原昌司
エリック25世	戦	生存	大阪府	パプア西
ティル	魔	生存	大阪府	阪本隆
ガ・ゾーム	魔	生存	神奈川県	カントク
ドリア・ムール	戦	生存	岐阜県	白銀の竜
キルフィード	戦	生存	京都府	Н
シャナ・スーン	戦	宝1	東京都	藤原昌浩
A-VOUS	魔	生存	青森県	田村勝
^-	魔	生存	神奈川県	原丈治
メルシー・メルン	盗	生存	新潟県	おやぎの
アークチュルス	戦	生存	群馬県	野上大輔
Y.V.M.	戦	生存	兵庫県	おぬしやる
バリー・キルマー	戦	生存	東京都	薄井孝之
セイト・ラクシム	魔	生存	大阪府	中谷勝
S・ケイン	魔	生存	新潟県	坂本孝史
リィ・フィールド	盗	生存	愛媛県	徳永浩二
ヴェモン・グラド	戦	生存	奈良県	辰巳隆彦
ラン・イヴリース	戦	生存	北海道	弓野剛志
比牙	戦	生存	栃木県	河野公則
パフィ・トルテ	魔	生存	大阪府	宮原昭嘉
ミンツ	魔	生存	奈良県	島田雄介
カイル・リース	盗	生存	長野県	菅沼一久
ウォルバー	戦	生存	福岡県	中山貴宏
エルウィン	戦	生存	神奈川県	藤松憲介
ビアリ	戦	生存	神奈川県	大嶋正昭
ルビー・鳳	戦	生存	埼玉県 .	長島亜由美
シール	魔	生存	東京都	鏡司郎
リンクル	魔	生存	佐賀県	大沢弘
下泉茂兵衛	戦	生存	福岡県	ボケナス
アルファミストム	戦	生存	岡山県	ポヌキ
ハースニール	戦	生存	福岡県	藤川慶雄
ユーン	魔	生存	東京都	平野由紀子
ヴェンツェル	魔	生存	群馬県	町田浩
天馬	盗	生存	兵庫県	瀬島博史
ファラリス	戦	生存	山口県	衣松均
能公共成畜宗?	争	生左	油奈川県	能公補之

生存 生存

戦戦

熊谷尭盛斎宗了

神奈川県 東京都

熊谷博之 カーク

	• ありす	魔	生存	愛媛県	HINAK
	エリスティーネ	魔	生存	栃木県	ローエルフ
,	リューン	盗	生存	鹿児島県	能雲
1 .	芝 図形	戦	生存	神奈川県	井上淳
h	キルヒアイス	戦	生存	東京都	内藤啓一
h :	ウェルト・マルス	戦	生存	東京都	ようなし
,,,	爆雷帝	魔	生存	埼玉県	須藤勝
	かなみ	盗	生存	東京都	金子雄一
	レイア・ラソル	魔	生存	東京都	金子雄一
	ジルバーク	蜒	生存	群馬県	田村和典
, :	ロミール	戦	生存	富山県	西田伸弥
	アーノルド	戦	生存	埼玉県	小田雄一
į i	ウシャス	魔	生存	東京都	天衣無縫
	ルビア	魔	生存	広島県	雷
. :	トルファン	盗	生存	青森県	佐々木公
	クラリヤン	戦	生存	埼玉県	上村薫
輔	シヴァ	戦	生存	神奈川県	平野元明
1	シャダ・テムト	戦	生存	奈良県	高田一茂
' '	雪白 こと音	魔	生存	北海道	高田一人
	ゴールドハイ	魔	宝台	11.神道	川口真美子
, ,					
	ウルージ	盗	生存	東京都	長谷川修
	アナールダ	戦	生存	宮城県	後藤一彦
	フィルモア	戦	生存	愛知県	坂口智彦
ŧ,	白騎竜	戦	生存	富山県	深川博
	ジェイレン	魔	生存	東京都	北川恭生
•	プシー・ラムダ	魔	生存	静岡県	大石巧
	ルナ★ティンク	魔	生存	熊本県	ぷあり★夢
	フレア・アルファ	戦	生存	山口県	田中清志
1	LOCKE	戦	生存	鳥取県	金本亜希夫
1	プレクラスニー	戦		神奈川県	おまやま
1	1710	魔	生存	北海道	菅原照美
11	プラトン	魔	生存	福岡県	田道知己
188	シャレンナランプ	盗	生宝	静岡県	三盃保
21	געניקעעען	戦	生存	静岡県	山下大作
M.	ドルりレーフ	戦	生存	愛知県	孫武
3/1		戦	生存	兵庫県	藤本学
X.	ショオン・ノース	魔	生存	岐阜県	Lu
to	ハーインティア	魔	生存	大阪府	ふゆき
192	77-0	盗	生存	大阪府	近江智仁
M.S.	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	NA P	-	rates a comm	AGD GET (NB
	20000社	戦	生存	富山県	柳原健一
1/8	W 3 THE STATE OF T	盗	生存	富山県	岡田哲夫
N	サイクタイン	魔	生存	富山県	水野慎介
X 3	DASUKE	東	生存	富山県	柴田大介
16	アラング アルト	魔	生存	富山県	永井英明
1	ショリル・オレア	魔	生存	福岡県	小林豐秋
CA	1-45. A A	戦	其 每	福岡県	小林豊秋
ST	A THINK		-/	-	
MY	20	Y	H/	D地均	甙
T		Œ	むし、	ノンじょ	 ス

その他の地域

1	ジュリル・スレア	魔	生存	福岡県	小林豐秋
10	ルオチマ・フォード	戦	生存/	福岡県	小林豊秋
		-			
	1 1		40	LILL	
/) 11	T! (/)地均	
1		W	۵.	770-	70
11/	100517	Sul	脱月	千葉県	升井究
/	MEX. アスマーカ	触	死月	茨城県	千葉禎
,	The color of	戦	死月	兵庫県	大江伸一郎
	1337	魔	脱月	京都府	華羅
	P-12 ***	魔			
1			脱月	北海道	遠藤幸治
	グレソ	盗	脱月	京都府	中島哲
•	レスウィン	戦	脱卜	茨城県	寺門直也
	ダーク・ランドル	戦	脱月、	大阪府	山田真人
	A.サンク	戦	死月	兵庫県	TH
′ :	オルフェ	魔	脱月	東京都	藤田登資雄
	ヴィシュナス	魔	死ト	千葉県	大嶽毅一
	≅ SHUN-LI	盗	脱月	静岡県	今井大輔
	イクサース	戦	脱竜	福井県	新名ちゃん
•	メンフェルト	戦	死月	福岡県	宝珠山純
	▲ 美弥・トレディア	魔	脱パ	京都府	桃太
	BLASTER	魔	脱竜	新潟県	関野裕介
:	ヨキ=ガーランド	魔	脱月	佐賀県	ペけこ
	Tetsuya	盗	死月	秋田県	高橋信
	アレス・リュード	戦	脱パ	愛知県	立元伸幸
	伍子?	戦	脱月	福岡県	鳥井克昭
•	ヤスアキ・ランス	蜒	脱牙	兵庫県	桐野泰昌
	時祭 死門	蜒	脱月	兵庫県	河田一英
•	リード・グウィス	魔	脱月	埼玉県	深井喜則
	陳平=ノモスン	魔	脱パ	岡山県	小田文博
	エヴァ	盗	脱牙	新潟県	くろぶし
	レイナー〇リアス	戦	脱月	群馬県	猫月冷騎
	ティスクレイス	戦	死月	群馬県	畑戸の駒 月ノ宮龍介
' :	キル・バッサリト	戦	脱月	神奈川県	栗原淳
	ダーク・ロスト	盗	死卜	神奈川県	広瀬哲也
:	エンドー・ナオキ	盗	脱月	神奈川県	末永義尚
	B・ライ	戦	脱七	栃木県	大武靖晴
•	ISFAAN	戦	脱傷		
	リック・ファルト	戦	脱七	栃木県	高際和之
•		魔	死月	埼玉県	佐々木聖志
	オルレス			東京都	岩崎新
•	アル・リ・ラス	魔	死モ	福井県	江端守治
	レッド・リー	盗	脱モ	千葉県	熊爪
•	ニーバル	戦	死竜	千葉県	辻敦夫
:	バイアス	戦	死月	鹿児島県	くすっ
•	リューク・バルト	戦	死竜	北海道	山内智
. :	偽名戦士エスタス	戦	死月	広島県	大中秀一
	音舞響子	魔	死竜	岐阜県	山口卓也
:	きてはあ	魔	脱月	兵庫県	小山卓也
	ランバード	盗	脱竜	大阪府	永峰健一
:	小李広花栄	戦	死竜	千葉県	吹訳大祐
	ジル	戦	脱竜	神奈川県	藤田健吾
•	シネマ・輝刃	戦	死竜	埼玉県	田村武司
: :	カシュオン・セラ	戦	脱竜	青森県	RGV-7
•	アラゴルン	魔	脱竜	奈良県	桾木敬太
:	シャーロック	魔	死竜	北海道	菅原洋
•	ミスリア3世	盗	死月	山口県	クロス
:	シフォン・ナッツ	戦	脱卜	愛媛県	九十九哲彦
	アレフ	戦	脱月	埼玉県	笹木毅
•					

701	190	HDT H	河工宗	世小教
桜 祥	魔	脱月	神奈川県	片岡祥治
ドワイト・カムリ	戦	脱月	東京都	JUN
レーン・エイム	盗	脱月	東京都	JUN
メイス・アノー	盗	脱月	東京都	JUN
ルキシューレ	戦	死竜	大阪府	田中久美子
PHILLIPS	戦	脱牙	栃木県	牧野久司
H・ベンジャミン	戦	脱牙	愛知県	大村?
レザノス	戦	死ト	静岡県	手品師ヤン
アーガス・ガイム	戦	脱竜	長野県	鷹見成一郎
沙羅	魔	脱傷	福井県	伊藤英雄
バル・メリー	魔	脱卜	岐阜県	伊藤友洋
	72	>4	4-	7
	35	计点	× 1	
		-11		
飛鳥 良	戦	生存	千葉県	柳田良
カーマイン·M	戦	生存	千葉県	Pio
黒鬼士	戦	生存	東京都	上條賢一
RedMoon	魔	生存	大阪府	竹吉季也
ジャレス	魔	生存	東京都	羽賀元紀
喋報屋 華瑠羅	盗	宝字	埼玉県	宮田啓輔
パーシヴァル	戦	生存	千葉県	西岡貴生
矢島 順子	戦	生存	宮城県	菅谷竜彦
アルスライン	戦	生存	宮城県	斉藤仁
S・シャフーヌ	魔	生存	大阪府	小池克彦
ゾルス・バーン	版	生存	青森県	大久保拓朗
カル・ラファンド	盗	生存	青森県	工藤和靖
ファイン・ラース	戦	生存	長野県	高木圭将
ダーク=マスター	戦	生存	愛知県	青木龍比呂
ジル・ワン	戦	生存	埼玉県	太田一寿
レム・ルー	魔	生存	東京都	小松英裕
クロイツェル	魔	生存	東京都	上原武
テュルク	盗	生存	千葉県	山辺学
フェルニス	戦	生存	東京都	立木良則
ラヴァ	戦	宝1	愛知県	加藤文彦
黒騎士ラスフォド	戦	生存	東京都	小川広史
マディアル	魔	生存	島根県	ユーム
fastest	盗	生存	栃木県	ユーム 遠藤貴之
デルタ・ラーサス	魔	生存	神奈川県	国際員と ラムダ
勇者びろく	戦	生存	愛知県	菊池貴昌
エレシア・リィ	戦	生存	栃木県	たちばなK
ラルバ=グレイ	戦	生存	大阪府	浅山直樹
ハーミット	魔	生存	新潟県	伊岸盛輝
ハーン・クライド	盗	生存	東京都	西亀秀
ドロップ・アウト	盗	生存	埼玉県	野原透

生存生存

コルバ田汀

コノ	V	/\	周迟	!
ハインリッヒ	戦	死竜	東京都	皇燕
エルミー・ヴァウ	戦	死ト	埼玉県	土屋恵一
バイアント	戦	死竜	兵庫県	■★▲ ?
エルフィー・ロル	魔	死竜	広島県	藤本学
ファル・エスター	魔	死モ	宮城県	ぱる
NARU	盗	死モ	新潟県	ナル
ジョルジュ=ラド	戦	死牙	岡山県	新藤則三
笠原 更羅	戦	死月	埼玉県	柴田和則
セージ・カミカワ	戦	死月	石川県	徳田慎一
マヤ・クルーズン	魔	死牙	鹿児島県	しんちろ
ダデリア	魔	死月	兵庫県	原豐
村雨 明衣	盗	死月	埼玉県	斉藤誠
サワニル	戦	死ト	山口県	西村賢二
ヴェンリーク	戦	死パ	千葉県	中嶋武志
レイヒム	戦	死パ	福岡県	小清水要
HARDFACE	魔	死卜	大阪府	健太郎
ポー・モーゼル	魔	死ト	大阪府	出口敬之
シルビィ	盗	脱傷	京都府	西田将治
アリス	戦	死竜	京都府	山本英樹
ラ・ザ.リーヴ	戦	死ト	愛媛県	タケちゃん
ユイ=ナパーム	魔	死竜	富山県	澤井佳裕
ナユラ・ハームス	盗	死竜	福島県	阿久津裕明
ミリア・ハームス	戦	死竜	福島県	江川啓
ロバース・ヘヘト	盗	脱卜	岡山県	おさる
ランベル	戦	死牙	長野県	AK
ハック	戦	脱牙	東京都	宮崎久志
レディン	盗	脱牙	東京都	石川徹
ニール	魔	死モ	東京都	神谷広宗
セリナ	戦	死モ	滋賀県	森田耕治
ジンバラ・キザオ	盗	死モ	滋賀県	永井貴士

冒除終

	7		12 7	
蓮川一也	戦	宝1	東京都	佐藤孝和
フィン=ノーブル	戦	生存	福岡県	今村崇
ルーシュン	魔	宝字	岩手県	トカチ
ブレーンステッド	魔	生存	京都府	森澤勇介
ルーレック	盗	宝1	熊本県	G.Y
クリストサークル	盗	生存	愛知県	片岡宏之
レシェンテ	戦	生存	香川県	上原健司
侍大将雄騎	戦	宝字	兵庫県	野間雄樹
シャミー	魔	生存	兵庫県	野間雄樹
ルナ・カリオン	魔	宝1	愛知県	加藤仁
リアラ	盗	生存	愛知県	伊藤隆広
A-K・シェラ	戦	生存	愛知県	柴山英司
ランスロット	戦	宝1	兵庫県	辻隆
マーラ	戦	宝1	埼玉県	藤澤健志



鈴木勲 北海道 木村健-京都府 宮谷学★ 福岡県 新家直人 2京井県 田中忍 斎藤7人 宮城県 茶城県 中野折雄 新潟県 渡辺弘幸 東京都 大隅城一 青森県 根岸勝敏 大阪东 再里显曲 西里夏典 川上晴隆 田村浩司 アルジャーノン 死月 **事** 京都 魔 ファルコン 魔 死パ 大阪府 恣 死日 愛知県 # # ストロ artemis ダンディー宮崎 脱パ 盗 北海道 長島裕之 エリック 死パ 埼玉県 ケン・ダンケルク 死モ 埼玉県 吉窪健 ジド・ハーフェン 魔 脱モ 埼玉県 吉窪健 猪野進 宮崎県 レイドール 魔 死モ 宮崎県 岩沢大介 岩沢大介 バ・ヒュウ 妣 脱章 福島県 給木慎吾 G・リスター マカチ 戦 死パ 神奈川県 加藤敬臣 リア・ファーナ 死竜 広島県 高橋康輝 アオイ 盗 脱竜 徳島県 ていす ザック・ザーク 盗 死竜 東京都 Dole

蛮族

の手にかかって冒険

由

断

脱

村や

勯

での

トラブ

ĺν

で冒険

険終 クライク・シード 戦 宝宝 神奈川県 ボウイ・レビット 生存 東京都 シュペルダー 戦 宝1 広島県 レイ・バルナウル 岡山県 魔 生存 大阪府 盗 袖奈川県 宝2 宝1 埼玉県 鲋 宝1 神奈川県 宝1 福岡県 櫾 牛存 茨城県 生存 神奈川県 恣 宝1 大阪府

ゴリ=ポン=マル 川妻竜也 エンジェル・ガイ HV: 岩井正樹 モーヴデ・キッス =#\\`= 白谷裕治 ラーシン・シェル 召田将人 ウォーレス=ラン 大久保洋輔 アレックス 長沢誠 P·マリネッティ 生存 広島県 カーズ・フレイル 盗 宝宝 長崎県 芦塚真吾 まるす・れあ 生存 長崎県 ザフィレヴューヌ 魔 宝1 埼玉県 XELF F・サトヒュース 柏崎道広 戦 宝1 埼玉県 セルシア 生存 岩倉龍洋 富山県 オルバール 戦 宝2 栃木県 梶沢光明 ティア 盗 生存 大阪府 桶口卖大郎 宝门 大阪府 樋口幸太郎 ノヴァ・リーズ 盗 宝1 和歌山県 草分丰三 生存 ギル・リーズ 和歌山県 草分圭三

チョクウェ周辺

羅門 死モ 福岡県 ALE フィナ・ラムザス シーン 脱竜 福岡県 魔 死モ 福岡県 山本壮一郎 ウィー 灰音 新潟県 曾我広人 今川義博 東京都 脱竜 ポン太 ルニタリ 盗 脱章 東京都 瀬川ゆう AKIRA 伊藤晃 テパ 死竜 埼玉県 大木魰雅 ヘルムホルツ 埼玉県 レーア・フレンズ 魔 脱竜 大阪府 西里晃典 夢の狩人 前田敏彦 ベッケンバーク 盗 脱竜 東京都 藤野降介 大阪府 Prelude 死月 野間和秀 アイス・スレイ 戦 死モ 大阪府 谷口純也 バグジー 戦 脱モ 埼玉県 田中賢治

マリウス 死月 魔 笛吹き天狗 脱月 オルディオス 盗 脱モ 趙雲子竜 戦 脱月 リンク・アーネス 魔 脱月 C.フィオリオ あ日 ゲインハルト 魔 脱月 S・ガルヴァーン 鲋 脱牙 ヴェルナ・カース 戦 脱月 チョッピー 脱卜 ミュート・ムーン 魔 脱傷 エル・フローラ 死日 アズサ・ローゼス 盗 死ト シューマッハ ベアー・隆志丸 皉 班丰 戦 脱モ クニヒロ 鲥 脱傷 巫部魅衣那 脱バ エーコーウィラン 恣 脱干 ミルティアデス 脱モ ライ・エデフィー 鲋 脱月 アカラナ 大和 イザナギ 嬎 ミスナティア マルバツ 盗 テスタロッサ 戦 ゼクト 魔戦士ティア 魔 锁羅 ロビンフッド 盗 181,7 コルドバ・レグス 戦 戦 ユラ・マインド 戦 イソ・ギック ジュエル・ルビ 麔 盗 姫 乙華 盗 レクトサ-戦 アンハシーネ 魔

埼玉県

奈良県

滋賀県

福岡県

愛知県

茨城県

鹿児島県

山形県

香川県

岡山県

青森県

石川県

東京都

静岡県

大阪府

大阪府

東京都

東京都

神奈川県

神奈川県

森山雄彦

今西雅治

デッシュ

藤山青寶

桑村篤史

大概知出

永原教仁

普沢直樹子

平見穂高

渡辺浩章

田中寿彦

林雅浩

堀隆志

岸国広

山本宗-

及川渉

快斗

今野泰弘

内海勝美

北村仁志

三好孝幸

松蘭和宏

伊藤真規

峯脇太郎

飛竜

風雲将

藤本幸宏

鈴木淳-

鈴木孝美

ももんGA

ぶうつえん 千葉達

高橋大

海南部

春名實際

井上哲孝

レ・ソープ

柿原典将

離井和行

模秀勝

佐藤圭

羽原正和

時川鉄司

山口益永

太田紀彦

萩渡真

斉藤司

武知幸

和歌山県

千葉県

京都府

愛知県

山形県

東京都

台野県

神奈川県 南天

上野文明

栗本城也 西章治

亀山修靖

TAKA

KLIBO

星川尚人

高山音

上田一明

滝沢誠

渡辺篤

SIF

竹内信人

北条氏康

SLI

春日井直哉

寺門直也

SS

手品師セン

広瀬堅大郎

吉村健太郎

AMP

但馬弘邦

松田俊輔

武田幸子

紅孔雀

栗山信幸

三井利博

ををでいん

カッパ

野田順二

田口知義

近藤浩幸

和な浩之

小松豐

田尻祐介

松崎英治

村井淑人

河野で彦

児玉城

ていお

Z_#_

アオタン

藤平竹

大岩秀樹

稲見和幸

赤木則之

WARLO

神奈川県 脱傷 脱月 奈良県 大阪府 死月 大阪府 抽奈川県 脱傷 宮城県 死モ 大阪府 脱月 富山県 脱月 秋田県 脱モ 富山県 脱モ 奈良県 脱竜 秋田県 日本 発 東京都 脱竜 静岡県 死干 愛知劇 岩爭県 脱竜 脱干 栃木県 脱竜 兵庫県 脱八 鶴岡県 カワードリーガイル 脱傷 広島県 脱竜 群馬県 斯斯宏 木曽義仲 ルース・北 ヒュレーネ・メ ナルサス・ロイ 魔盗 マスッポ 盗 脱骨脱傷 ミラージュ 490.49 神奈川県 ポナパルト 脱毛 海道 エルシオス 魔 脱モ 安城県 JUNKY · レド 脱モ 大阪府 岩事県 盗 脱モ ウッド・ジャミル 脱パ 盗 デューク 戦 脱モ 岩手 シャルルマ・ 大阪 脱傷

> 魔 脱モ

> > 脱モ 岡山県

> > 脱モ 岡山県

死月

死月

脱月

ジキトリア シェイク 盗 ベンガル マリイ・ブラントエウィンド=リィ ラスファート リー・シルフェス パジャマ プレス クライン= ラック

竜我雷

せんし

スニム

フィグレン

セディファ

カンツィアン

ジンジャー

ザン・クサナギ

TAROH!!

キャロル

脱日 脱月 恣 脱月 盗 脱月

険約 石川県 クレ 魔 生存 セシア リナ・ジェラード 戦 宝1 新潟県 ボルトス・カムニ 宝1 新潟県 ヨグ=ソトホース 魔 生存 新潟県 ゼブル 生存 愛姆里 ラファール 戦 生存 埼玉県 リン・オ・リーン 继 牛存 鳥取県 シィル・プライン 魔 神奈川県 宝1 ミトリダテス 牛存 岩手県 フェム・ローズ 宝2 群馬県 ブランフォード 盗 宝1 茨城県 宝2 三重県 スネークロバーツ 戦 宝1 愛知県 シャリオン

栗原智 マヌ田いち 長塚武志 白砂勉 生存 生存 愛知県 佐藤康晴 ソフィア・セレス 魔 宝1 手塚貞里 東京都 生存 手塚貞男 東京都 クール・ランサー 宝1 大阪府 はぐれ雲 ネネ・ロバノーバ 宝1 北島栄 東京都 牛存 愛知県 久保総一郎 ファイン・アロマ 生存 愛知県 久保総 ギルマトックス 妣 宝1 和歌山県 川原豊章 川原豊章 スーリィ・カイル 戦 牛存 埼玉県 駒井伸晃 ラスティ・ロイト 宝1 東京都 戦 生存 愛知県 田村近茂 生存 愛知県 佐藤敬宏

トゥ・ファウア 盗 生存 愛知県 井元トモア バイパー 宝1 愛知県 ラーイル・クルス 戦 牛存 神奈川県 遠井博信 ベル・桃源 山形県 フェル・ボー 盗 生存 山形県 吉野大志 ク 鈴鈴 埼玉県 パールバティー 魔 生存 埼玉県 中里正明 藤井八雲 宝 中里下明 **埼玉**周 ラミィ・スト 盗 宝2 福井県 森崎剛 ラール・ストール 鳅 在岭畔 生存 福井県 アルード=ラル 堀田裕太郎 生存 神奈川県 カイン・ディーク 盗 宝1 袖奈川県 高橋宏輔 ミアン=トリス 戦 宝1 神奈川県 西谷光彦 ボンドルディ-魔 宝 抽奈川県 渡部藝袖 ソール・ユーノ 生存 青森県 武部直人 セラフィス 鲥 牛存 北海道 川崎泰広 ランバード 戦 宝] 山形県 細谷和宏 ゴル 廱 牛存 東京都 福田晴行 ナイジェル 茨城県 ハタミン 生存 すとろわやぼどか 恣 牛存 兵庫県 阿部裕 シオン=フォー 秋田県 村田充 生存 アストル・ラナ 嬎 宝1 東天敵 気にしない 生存 秋田県 竹内登 ウスラハム 宝1 宮城県 亀つ川京 ランダーン 盗 生存 石川県 丹羽隆志 メガデス 千葉県 佐藤仁 アル・デ・パルジ 井ノ上智之 戦 宝1 岐阜県 前田守邦 M.モーリ 生存 鳥取県 ディアブロ 麢 生存 北海道 高野和浩 リーン・フィス 宝宝 抽奈川県 如月利奈 ごぶがりのだんな 盗 生存 福岡県 正游 エル・ミュラー 宝1 東京都 HIT ヨルグ=フィシス 戦 生存 熊本県 夜叉 メルナ・フラート 魔 宝 埼玉県 吉田幸嗣 セルニ-宝] 千葉県 長妻努 ロレンツ・シーバ 盗 宝1 岩手県 井上脠映 リ・シャラス 生存 静岡県 リ・シャラス ボン・シュース ただいさました。 サガムスと サガスと リフィーナ・ファ シューナ・ジャ ガネーニ ガネーニ ガネーニ ガネーニ 盗 闇雲麗 戦 宝1 茨城県 関義幸 戦 生存 宮城県 木村正 森田正希 生存 新潟県 皉 魔 宝1 愛知県 林真弘 魔盗 生存 大阪府 山口学学 静岡県 大島俊彦 生存 戦 宝1 広島県 中村倫一 上田博之

生存 盗 広島県 グリニス 咝 宝1 東京都 ティリアン 生存 和歌山県 セピアンロショーディ 盗 宝1 東京都 中村千実 盗 宝1

その他の地域

アルス・リヤナ 脱ト 神奈川県 戦 熊澤進 ガッシャ 脱ト 北海道 富国強兵 ショヴァルエス 魔 脱パ 石川県 西川隆 サジキータ 脱傷 久保泰之 富山県 盗 脱ト 京都府 桟敷大祐 魔耶美鈴 脱傷 埼玉県 -色咲 ミスカート 魮 脱モ 埼玉県 倉大輔 リクレイシス セシリ クラ-脱傷 埼玉県 戦 生存 福島県 菅野徹 紀ノ国屋やあすう まる 小林敏彦 魔 脱モ 徳島県 山下泰史 事 20mg 佐々木啓 脱ト 岩手県 Rory) 脱卜 愛媛県 ルーシー ギルガ 牛存 大分県 Mrnwa 石川県 西垣真: 生存 x-=11 殿上 事京都 B-LLIC サン・ユアン 大阪府 脱傷 —tt 班 脱干 大阪府 油谷巧 リクウィン・ウミ 生存 長野県 さけぞう チィーカプ 戦 脱卜 長野県 さけぞう 魔剣士・トシャ 那津目 戦 脱卜 長野県 MLT しゃぁ J·J2号 戦 生存 長野県 ل•ل ギストール 二村務 脱モ バード 戦 脱ト 神奈川県 小島佳征 クリスタルズ B以 信息 #XE.III 大広勘ラ カイ・フェルム 魔 脱モ 兵庫県 奥野浩司 アーシュ・レイ 盗 脱卜 長崎県 田嶋利彦 フィル・ラーガ 盗

脱卜 大阪府 PRISM 険約

フレイラーク 廢 宝1 北海道 風祭締 ザッパ フォルス 宝1 和歌山県 パン アーシェス 生存 和歌山県 メロン ヒロシ 魔 生存 和歌山県 メロン タコさん 牛存 丘庫県 藤林直栋 ラファエル 宝1 京都府 竜胆丸 ナビィ ディーン・サ 牛存 県正敵 村上雄青 埼玉県 生存 石田慎也 シン・シャダイ 宝1 原子敵 石田慎也 アトレシア 宝1 横堀正浩 バーレイリオル 恣 牛存 新潟県 田辺雅也 フェイカス 生存 福井県 山本猛 シルフィス・ラ 魔 宝1 愛知県 小川祥峰 潮香 稲吉秀仁 アンドレセン 戦 宝1 愛知県 水野由裕 シュバル・ガード 愛知県 上沼忠史 サーディア=ルオ 魔 牛存 兵庫県 脇山典子 プモン=パ ショキン 魔 宝1 福岡県 草刈啓介 佐力木助三郎 生存 草刈啓介 草刈十兵衛 盗 生存 福岡県 草刈啓介 恣 牛存 111#218 四暗刻 立直・一発 戦 レミー 宝门 山形県 れおつね

竜の牙を追っ

ダビュラ-腁 死畜 東京都 万十歩百歩 レアナスレイ 戦 死竜 福井県 東山晴義 ウィル・ケイシス भ 死音 能太県 田口直徳 ベリック 死章 宮崎県 指宿崇 イリア 廢 脱膏 東京都 ナパーフ ヴァル・シオン 鈴木俊夫 死章 群馬県 ラート 盗 死月 埼玉県 山中輝将 カンツォーネ 死月 神奈川県 清藤努 ジフリート・ラウ 戦 死月 兵庫県 宇戸応英 ブンリョウ 新名良文 ダーナ 麔 脱月 徳島県 彩晶 シャルロット 脱月 山村武寶 LUKE 戦 死竜 大阪府 前岡伸英 チアキ・イシハラ 脱竜 佐賀県 河村英文 ティース 戦 死月 新潟県 SILK レイ・レイバック 死月 富吉竜広 廃 福岡県 PAPU**IV**世 恣 脱竜 三重県 佐藤正崇 大阪の人 カーラス 殿日 大阪府 ディーク・サグー 戦 脱月 埼玉県 鈴木修 女我 殿日 坂島県 小野明久 エバン・バレント 戦 脱月 徳島県 水城雅洋 K.マクドガル 殿日 茶城県 斎藤仁志 恣 粋花 盗 脱月 大阪府 おおっ/ 恣 牛存 兵庫県 早川壽治郎

ケンジ・セト 鲋 脱月 愛媛県 みかん花 リュウ 脱月 鉪 静岡県 馬音 殿日 事京都 守重聯一郎 諸葛孔明ちゃん 神奈川県 天才孔明 魔 死月 服部十 恣 死日 大阪府 服部坐藏 リュウカイ 戦 死月 愛媛県 栗原克直 渡辺 哲 サーディディマス 妣 脱月 京都府

険約

バロン・ボラ 生存 兵庫県 バルバロッサ 戦 牛存 愛知県 小田嶋由美 クリンベルク イリス 魔 牛存 大阪府 西稔津夫 アルステシア 大阪府 薄口恵虫 龍水竜 盗 生存 東京都 高橋靖正 鈴木雅柏 エイワス・リーン 戦 生存 香川県 西尾輝和

月の裁きを追 て

ململ 盗 死牙 愛知県 春日老傑 ラーズ・ワル 魔 死牙 北海道 高木幸太郎 ZUKA 死牙 愛知県 西塚仁詞 マッド・マックス 戦 死牙 神奈川県 Jo.5個 NAOYA.Jr 死牙 袖奈川県 DEER インペリアール 盗 神奈川県 キンサン・ギンサン 死另 阿部高志 ミユキ 廃 死牙 宮城県 フィッツ 死牙 埼玉県 ばちん fog 大阪府 债吞老推 生存 M.GVRY 神奈川県 戦 死另 守谷健治 広田弘毅 死牙 愛知県 争 山村修-足羽隆三 死牙 北海道 ラウンレルソフィ 死牙 福岡県 財前暁史 戦 アンタネッシ 福島県 生存 黒須来夢 继 死牙 福岡県 蘭丸 愛知県 関 雄介 ダグラス・カイル 廃 死牙 東京都 鳥海真裕 レイラ・レイナス 盗

チョクウェからの出発

メビウスの災厄

チョクウェの町及び周辺

不明 東京都 大沢高広 マーラムーラ 魔 死亡 熊本県 松下大助 フィフ 不明 大阪府 金子健 不明 Hitoshi 戦 千葉県 中田綾子 皉 不明 大分県 フェリウス 阿部曾 リンナ・フィアス 不明 大分県 戦 後藤昭ク ヒューイ・カルム 鲥 不明 大分県 木下洋偿 山口奈津江 福井県 イリアス 鲋 不明 福井県 南本公子 アーカス・クルド 戦 死竜 愛媛県 水沼和博

鈴木康郎

高橋尚敏

安東千恵子

凡例⑤

	リンネ・ロウ	戦	死竜	静岡県	三盃保
	メイ・シュガー	魔	死モ	埼玉県	伊藤雅人
	シュラフィナータ	魔	死竜	愛知県	羽衣駆宇
	狼魔 雷斬	盗	死竜	千葉県	須永共志
	カイン	戦	死月	愛知県	松原俊一
	オリビエ	魔	死モ	千葉県	猪俣健寬
	アースグリム	妣	死月	埼玉県	金子強
	ウィント	盗	死月	茨城県	津村健一郎
	エリーザ	魔	死月		
	ライ・フツキ			茨城県	水野透
		戦	死月	茨城県	水野透
	弓の名手アラン	戦	死月	山梨県	保坂竜太
	ゴン	戦	脱傷	三重県	権蛇明
	ヘーラ・ハニー	戦	死月	愛知県	渡辺哲士
	會?好忠	魔	死月	兵庫県	鎌田肇
	キャサリン	魔	死モ	兵庫県	山田寛之
	影丸	盗	死月	東京都	う~
	Shinji.O	、戦	脱竜	大分県	大分の猫
	シュラール	華	死竜	福岡県	秋山兼一
	ティア	魔	死竜	茨城県	俔矢野博紀
	元祖 乱怒世留	魔	死電	埼玉県	荒井光志
	C-BLUE /	魔	死モ	岐阜県	中島英貴
	レア・フォルス /	盗	死竜	大阪府	藤川康平
	アスマーン /	戦	死竜	茨城県	岩瀬富雄
	ペンテシレイア	戦	脱月	静岡県	青木健
	ダークハンター	戦	死月	東京都	√須田裕二
	LUCIFER/	魔	脱竜	長野県	松沢ひろみ
	ミネルバナト	魔	死竜	愛知県	江幡通範
	ルーア	盗	死月	千葉県	藤崎昌和
	ドーベン・ウルフ ヴィディガンディ	/概,	死七	千葉県	鈴木嘉家
	ヴィディガンディ	ME.	BRA	兵庫県	大橋勝
	ブルックリンニケ	戦	脱門	干葉県	坂本茂貞
	トレン・ホワイト	魔	死電	子葉県	坂本茂貞
	ジェルトリュート	魔	死電	十葉県	高尾博文
	クラヴディア	盗	死竜	茨城県	高糯米土
	クラヴディアキャスティミール	魔	脱月	埼玉県	津野観
	ファリエリ	盗	脱月	栃木県	高権朱二 津野観 ジン
	メリアス	魔	死月	福島県	上野宏信
	マッシ・カーラン	魔	死月	埼玉県	火牛サ福岡
	シェイト	戦	死月	京都府	村上友密
	狼魔 邪主	戦	脱月	干葉県	須永共志
	風雷鬼	戦	脱月	英庫県 神奈州県	福井慎也
	⊒∃⊒GP \	戦	死月	神奈林県	月井恭一
	シイラ・ユイ	廃	死展	阵重拳	南部裕也
-	Dece	魔	脱月	徳島県	小原智
	綾小路パイ	魔	死月	山東県	田中秀一
	入りアー	盗	BHY	福岡県	月俣大助 北 岛 伊司
	LOT WOULD	-	死期	千葉県	港辺宗孝
	The first state of the state of	樂	1.000	Deer televisia	
	アクタン		如月/	茨城県	渡辺宗孝
	リム=レイファ	魔	脱傷	次 城県 兵庫県	演出憲一郎
	リム=レ イファ サラミス			兵庫県 鳥取県	演出憲一郎
	リム=レ イファ サラミス シェーン	魔魔	脱傷 脱月 死月	兵庫県 鳥取県 三重県	演出憲一郎 小村剛 權蛇明
	リム=レ イファ サラミス	魔魔殿公	脱傷 脱月 死月 脱月	兵庫県 鳥取県	演出表一部 小村間 權定明 西田明功
	リム=レイファ サラミス シェーン 赤い彗星・西 ロシーニ	魔魔殿盗戦	脱傷 脱月 死月	兵庫県 鳥取県 三重県	演出憲一郎 小村園 權蛇明 西田明功 清松大樹
	リム=レイファ サラミス シェーン 赤い彗星・西 ロシーニ 愛酢 場二羅 侍	魔魔殿公	脱傷 脱月 死月 脱月	兵庫県 鳥取県 三重県 山口県	演出惠 的 小村剛 權 蛇明 西田明功 清松大樹 屋 放隆之
	リム=レイファ サラミス シェーン 赤い彗星・西 ロシーニ 愛酢 場二羅 侍 フェリオ	魔魔殿盗戦	脱傷 脱月 死月 脱月	兵庫県 鳥取県 三重県 山口県 千葉県	演出憲一郎 小村園 權蛇明 西田明功 清松大樹
	リム=レイファ サラミス シェーン 赤い彗星・西 ランニニ 愛酢 場二羅 侍 フェリオ ログラム	魔魔殿盗戦戦戦魔	脱傷 脱月 脱月 脱角 脱角	兵庫県 鳥取県 三重県 山口県 千葉県 神奈川県	演出表 郎 小村副 權 蛇明 西田明功 清松大樹 屋 放隆之 知雅弘 豊田英明
	リム=レイファ サラミス シェーン シェーン 赤い彗星・西 ロシーニ 愛酢 場二羅 侍 フェリオ ログラム 大賢者サトラ	魔魔殿盗戦戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱	兵庫県 県取県 三世県 三世県 三世県 東京川県 神奈川県 富山県	演出版 邮 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加 加
	リムニレイフ サラミス シェーン ・ホい彗ニ あ ロシーニ 愛酢 場二羅 ウェリオ ログラム 大質者サトラ ポニーちゃん	魔魔殿盗戦戦戦魔	脱脱死脱脱死死脱死死脱	無原果 鳥取果 三世果 一世 中奈川県 神奈川県 富東京	演出表 郎 小村副 權 蛇明 西田明功 清松大樹 屋 放隆之 知雅弘 豊田英明
	リム=レイフ サラミス シェーシーニ シホ・コシーニ 愛ア・リオート フェリオート オニーヴィス オニーヴィス	魔魔殿盗戦戦戦魔魔	脱脱死脱脱死死脱脱	兵庫取 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県	演出表現 小村園 神空明功 西田大橋 一部の大 一部の大 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	リム=レイフ サラミス シェーン型 ・ホい彗ニ 場工 曜 ロシーニ 曜 フェリオム 大質者 ナちゃん フログラム オプログランフ コシマルフコシマル	魔魔殿盗戦戦戦魔魔盗	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死	兵鳥 三山千神富東埼秋滋大庫服東口東奈山京玉田賀阪県県県県県川県都県県県府	演出版
	リム=レイフン サラミスシェーション 西 シェータ 一	魔魔殿盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱	兵鳥 三山千神富東埼秋滋県県果泉県東川県都県県県県県県県県東川県都県県県	演出表現 小村園 神空明功 西田大橋 一部の大 一部の大 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	リムニレイスン サラミス シェータ 他 のシーニ 場工 他 ラエリオ ログラム 大質ニーケック スポープを フェリネ スポープを フェリネ スポープを フェリネ スポープを フェリス スポープを フェリス スポープを スプを スポープを スが スポープを スポープを スポープを スポープを スポープを スポープを スポープを スポープを スが スポープを スが スポープを スが スが スが スが スが スが スが スが スが スが スが スが スが	魔魔服盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱脱	兵鳥之山千神富東埼秋滋大新愛県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	濱山東島 小村空田町功 神空田町大橋之田町 大阪田町大橋 豊田町大橋 東平野 西川大阪 東平野 西川大阪 東平野 西川 大阪 東平野 西川 大阪 東平野 西川 大阪 東平野 西川 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪 大阪
	リム=レイフン サラミスシェーション 西 シェータ 一	魔魔殿盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死	年	源小地の ・ 一般 ・ 小地の ・ 中の ・ 一般 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
	リムランス 恒 年 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	魔魔殿盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱死脱死	年鳥三山千神富東埼秋滋大新愛東県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	源小地で明り 通い地で明り 神の神での神を呼びれる。 要いますが、 要いますが、 要いますが、 要いますが、 要いますが、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では
	リムラン・カーシー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー	魔魔原盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱脱死脱脱	兵鳥三山千神富東埼秋滋大新愛東東山東東川県都県県東川県都県県県府東州県都県県県府県東省都県県東省都県県東省都県県東省都県	源小準四点 ・ 大きない。 ・
	リムラン (特) (特) (サンス) (サンス	魔魔服盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱脱死脱脱脱脱脱脱死	兵鳥三山千神富東埼秋滋大新愛東東山竹中國東東 医奥州県都県県東京玉田貿阪湯の一京山等東県県東東県東京東部県東南県東南県東南県東南県東南県東南県東南県東南県東南県東南県東南東南南北南南東東東南南北南南	源小坪四清屋が出来る。 ・ 大田県市の東京の東京の東京の東京の東京の東京の東京の東京の大田県町の大田県町の大田県町の大田県田町の大田県田の大田県田の大田県田の大田県
	リムラン 恒 年 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	魔魔是盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱脱脱脱脱	兵鳥三山千神富東埼秋滋大新愛東東山佐藤取果 四条奈山京玉田賀阪潟の子戸口等台県県東東州県都県県県府県 省都県県県	源小地型明明 地域の大学 (1987年)
	リムラン・ボーシー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー・バー	魔魔服盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱脱死脱脱脱脱脱脱死	兵鳥 山千神富東埼秋滋大新愛東東北方工山東町取 口桑奈山京玉田賀阪潟東東海県県川県都県県県府東東省都県県県県県県県県県県県県県	源小準四清を加速を開発した。 は大型のでは、 ので
	リムランス 恒 第一 日本 アンス 10 日本 10	魔魔形盜戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱脱脱脱脱	兵鳥 出于神富東埼秋滋大新愛東東山竹広山東軍取軍山東京山京玉田寶阪潟東東京日等島口東県県東北県郡県県県南東東省都県県県山東北部東県県県北東北部東京県東北部東京県東南東南北部市	源小博西 東小博西 東小博西 東小博西 東小博西 東小野 東平野 の 世界 野野 の 世界 野野 の 世界 の 世
	リムラン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	魔魔是盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱脱脱脱脱	兵鳥 一山千神富東埼秋滋大新愛東東山竹広山東広岸順東 四東奈川京玉田貿阪湯東河東河安島四県県県東北県東都県県県市東都県県県県県県県県県県県県県県東北県東北県東北県東北県東北県東北県東北県東北県東北	源小準四点 ・ 一点 ・ 一。 ・ 一。 一
	リムラエー 特 クランス の	魔魔殿盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱脱脱脱脱	兵鳥 由于神富東埼秋滋大新愛東東山村四山東區中國東東東東州県市東西貿阪湖東東南山東西區外東川県都県県県府県東南部東県県川県山東山県山東山県山東山県山東山県山東山県山東東東東南	源小準四点 ・ 一点 ・ 一。 ・ 一。 一
, ilu	リムラエーシー (中央) サンス (中央) サンス (中央) サンス (中央) サンボーン (中央) サンボーン (中央) サンボーン (中央) サンボーン (中央) サンス (中央) (中央) (中央) (中央) (中央) (中央) (中央) (中央)	魔魔殿盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦	脱脱死脫脫死死脫脫死脫死脫死脫脫脫脫敗城間,	兵鳥 一山千神富東埼秋滋大新愛東東山等島口東京東東県東東県東海県東山東五田貿阪潟地 学行 可等島口 地名美国克里 电影等 医神经炎 医神经炎 医神经炎 医神经炎 医神经炎 医神经炎 医神经炎 医神经炎	源小域のでは、 ・ は、 ・ は、 、 は、 、 、 は、 、 は
	リムラン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	魔魔既盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦奏、衛山戦戦	脱脱死脫脫死死脫脫死脫死脫脫死脫脫粉敗城和一點脫脫死脫脫死	年開 中千神富東埼秋滋大新堂東東山が広山 英島美術館取 四条祭川県茶田賀阪潟州学帝口等島口中島美術和東州県郡県県県府県東省都県県県川県川県府県県県川県川県府県	源小準四点を開発します。 ・ 一点の一点を開発します。 ・ 一点の一点を開発します。 ・ 一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一点の一
J. J	リムラエル 特 カース ステン語 アンスカン 大 アンス 西 黒 オム トゥルス カース アンス 西 黒 オム トゥルス カース アンス 西 黒 オム トゥルス カース アンス アンス カース アンス アンス アンス アンス アンス アンス アンス アンス アンス アン	魔魔原盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦展、盗地戦戦産	脱粉死狀脱死死脫脱死脫死脫脫死脫脫脫敗以降	兵鳥 一山千神富東埼秋滋大新愛東東山竹広山 建広神医系群 即取 四歲奈川県五田貿阪湯如子亭口等島口 島麥西部馬県県東東県東北県都県県県府県東省都県県県県南県東省県東南県東省東南県東南県東省東南県東南県	源小坪四浦屋が開発できます。 ・ 大田
J. J	リムラエリン 情 情 ランス カース アンボージ できまり 音の アンス 2 国 エースン 国 エース・アンド アンス カース・アンド アンス・アンド アンス・アン・アンス・アン・アン・アン・アン・アンス・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・	魔魔既盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦奏、衛山戦戦	脱脫死世脱死死脫脫死脫死脫脫死脫脫脫脫敗城分,粉胎死脫脫	兵鳥 一山千神富東埼秋滋大新堂東東北村 石山波広神医系群宮町取 四角奈川県五田貿阪潟漁 为另口等島口,島奈島都馬城県県東北県北県北県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	源小坪四浦屋が開発できます。 ・ 大田
J. J	リムラン・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン・ボー	魔魔原盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦展、盗地戦戦産	脱粉死就脱死死脱脱死脱死脱脱死脱脱脱脱脱脱脱脱,脱脱死脱死脱死死	兵鳥。 由于神富東埼秋滋大新愛東東北方広山東広神岳京群宮神田東田東東県東川県玉田賀阪湯東京日で島口ヶ島会の都馬城奈県川県北県南県県県県県川県北県市県県川県北県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	源小坪四浦屋が開発できます。 ・ 大田
J. J	リムラン・	魔魔原盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦展、盗地戦戦産	脱脱死世脱死死脱脱死脱死脱脱死脱脱脱脱战战战战战战战战死死	兵鳥,山千神富東埼秋滋大新愛東東山存在山東広神云京群宮神宗原東県東北県愛川京玉田寳阪潟地、戸口等島口「島奈島部馬城奈都県県県東北県地県市県県川南府県県川南市県県川南市県県川南南県県川南南県県川南南県県川南	源小坪四浦屋が開発できます。 ・ 大田
J. J	リムラエ語・一般 ライス カー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー	魔魔原盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦展、盗地戦戦産	脱脫死世脫死死脫脫死脫死脫脫脫脫脫脫脫脫脫脫脫脫死死脫脫脫死死脫脫	年開一山千神富東埼秋滋大新愛東東山竹広山 建広神医原群宮神宗陳剛取田山東宗川県玉田賀阪潟西学寺口等島口東島等の都馬城宗都宗原県県県県県県県県東東県県県県東京県県県東京県県県県東京東京東京東京東京東京東	源小坪四浦屋が開発できます。 ・ 大田
	リムランボージャー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー	魔魔原盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦展、盗地戦戦産	脱脱死处脱死死脱脱死脱死脱死脱脱的战战,恐怕我们死死死脱脱	年開一山千神富東埼秋滋大新愛東東山竹広山 建広神医原群宮神宗陳剛取田山東宗川県玉田賀阪潟西学寺口等島口東島等の都馬城宗都宗原県県県県県県県県東東県県県県東京県県県東京県県県県東京東京東京東京東京東京東	源小坪四浦屋が開発できます。 ・ 大田
y	リムラエ 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	魔魔原盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦展、盗地戦戦産	脱脱死此脱死死脱脱死脱死脱死脱脱脱脱脱脱的或动物的死死死脱脱脱死死死脱脱死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死死	兵鳥。 由于神窩東埼秋滋大新愛東東山村公山波広神伝系群宮神宗暉大東順東 四角奈川県五田賀阪潟州 完石等島口東島奈都馬城奈都完成奈都県県東南県県東南県県南南県県南南北南南北南南南南南南南南南南南南南南南南	源小博四清房が豊平あ■米市那相高大川N平海内の向兄大佐房東新山田田地が開始野りい田村智川橋西島田島盛町山佐野庁・野田村智川橋西島田島の田山佐野庁・野田が水本島県市の東京町・大佐房東町では、東京町・大佐房東の東京町・大佐房東の東京町・大佐房町・大佐房町・大佐房町・大佐房町・大佐房町・大佐房町・大佐房町・大佐房
J. J	リムラエ	魔魔殿盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔軍盗城戦魔魔盗战地魔魔	脱粉死世脱死死脱脱死脱死脱脱死脱脱脱脱战或功能脱死死死脱脱糖脱脱死死死	年開一山千神富東埼秋滋大新堂東東山扩広山東広神岳京群宮神京開大東福町取町の東京山京玉田賀阪潟西学寺口等島口東島等の都馬城宗都寺城宗都県県県県県県県県県県県県東東県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	源小準四清原知豊平あ■米市那相高大川、平清内の「同人大佐島東海山田社会田社会田社野りい田村智川、福西島旧島産山山女野の「勝野の「東西」「東西」「東西」「東西」「東西」「東西」「東西」「東西」「東西」「東西」
y.	リムラン・	魔魔殿盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔軍盗城戦魔魔盗战地障魔者盗	脱脫死世胎死死胎脫死脫脫脫脫死脫脫脫敗以	兵鳥,山千神富東埼秋滋大新愛東東山存在山東広神医原群宮神宗陳大東衛手庫取 四分奈川京玉田貿阪湯畑。戸口等島口「島奈原郡馬城奈都茨防突,衛星県県東北県安川県和県市県県州南北部都県県県東北県安東	源小埠四海の東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東京・東
J. J	リムラエ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	魔魔殿盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦殿、在中城战魔魔盗战地魔魔盗抵	脱脱死脫脱死死脫脫死脫死脫脫脫脫敗之一點以此既死死脫脫柳般脫生傷用月月產竜竜竜竜竜	兵鳥。 由于神窩東埼秋滋大新堂東東山打石山地区神伝系群宮神宗澳大家衛手愛爾取 医口染染川県五田貿阪潟州美安口等島口 医鼠类氨化肠减疾部 彩碗架網 建加果果果果果,用来都果果果用,是我们果然是是,那是我们	源小樽四十分の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の一個の
, in the second	リムランホリンド では、 アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・ア	魔魔殿盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦景、衛山戦戦魔魔盗战地障魔盗击戦戦	脱脱死世脱死死脱脱死脱死脱脱脱脱脱脱脱战惧的人,然以死败死死败脱脱脱脱生死,得月月月南電電電電電電電用月月月第月月月月月月月月月	兵鳥。 由于神富東埼秋滋大新愛東東北方広山東広神伝承群宮神冠東大東衛手愛用眼東山愛奈川県玉田賀阪湯波季亭口等島口 5島 美多都馬城奈都旁次海陽草山東原県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	源小準四清原が豊平あ■米市那相高大川N平清内の向門大佐角東清山田で掛山県田村町町地町野りい田村智川福西島B島盛山山野野が野野が発見である。 おいま はいい はいい はいい はいい はいい はいい はい はい はい はい はい
, de la companya del companya de la companya del companya de la co	リムラン・サービー はいっぱい はいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい	魔魔聚盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦震暴富地戦戦魔魔逼我地魔魔盗逝戦戦	脱脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫脫脫脫脫脫脫城鄉,船縣水縣死死脫脫鄉鄉脫生死死	兵鳥,由于神窩東埼秋滋大新愛東東山伊広山東広神伝系群宮神宗傳大東衛手愛一宮順取 四角奈川県五田貿阪潟地子沙口等島口 島奈島郊島城奈都旁政宗屬建和集山県県東北県地県南県県南東省北海省都県県県東東県県東北県 山原市県県川南郊の西県県県東東県	源小博四清房が豊平あ■米市那相高大川N平海内では、大佐倉庫河山田では、地域の内では、大佐倉庫河山田では、大佐倉庫河田では、大佐倉庫河山田では、大佐倉庫町では、大佐倉庫町では、大佐倉庫町では、大佐倉庫町では、大佐倉庫町では、大佐原町では、北田では、大田では、大田では、大田では、大田では、大田では、大田では、大田では、大
J. J	リムウェー 特	魔魔聚盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔暴盗地戦戦魔魔盗战地障魔盗盗戦戦戦魔	脱脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫就以與一點的死脫死死脫脫糖脫脫生死死死傷月月月電電電電電電車月月月電月月月月月	兵鳥。由于神富東埼秋滋大新堂東東,打大山,武広神伝系群宮神宗澳大家衛手堂上高佐輝取 建口条产川京玉田貿阪潟城子亭口等島口。島奈島都馬城崇都家城宗朝建功事山東県県東北県北県北県北県東京県東東県県県県県県県	源小準四清原が豊平あ■米市那相高大川N平清の万向兄大佐倉東海山田代鶴山奥市水田村野りい田村智川橋西島日島盛山水野けが地域である。 中央別 満開の万向兄大佐倉東海公本島を川山田田松原田地域・地域では、 中央別 満開の万向兄大佐倉東海公本島を川山田田松原田地域の大田地域で、 東京の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域
J. J	リムラン・	魔魔服為戰戰戰魔魔盗戰戰戰魔魔盗戰戰戰魔魔盗戰城軍魔盜戰地魔魔魔盗戰地魔魔	脫脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫脫脫敗與前一點胎死狀死死脫脫糖解脫生死死死生傷具月月電電電電電電月月月電月月月用月月	兵鳥,由于神窩東埼秋滋大新愛東罗山伊広山 建広神医原群宫神院澳大家衛手愛丁寫佐福爾取 國口會完加京五田貿阪湯西丁房口等島口口島 医多葡萄馬城奈都罗茨茨葡萄草加拿口原居県東東県慶安川県都県東県東東東東県東	源小埠西湾の場所を重要である。 東小埠西湾の場所を表現である。 田村町田松が田野町の田村智川藩西島日島田山山田大陸が東西の水本島では、 田村町田地が田野町の中原村 満頭つ利山 横の重々外では、 田田の田雅公田 満頭の利山 (東京) 「東京) 「東京) 「東京) 「東京) 「東京) 「東京) 「東京) 「
J. J	リムウェー 特	魔魔聚盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔暴盗地戦戦魔魔盗战地障魔盗盗戦戦戦魔	脱脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫就以與一點的死脫死死脫脫糖脫脫生死死死傷月月月電電電電電電車月月月電月月月月月	兵鳥。由于神富東埼秋滋大新堂東東,打大山,武広神伝系群宮神宗澳大家衛手堂上高佐輝取 建口条产川京玉田貿阪潟城子亭口等島口。島奈島都馬城崇都家城宗朝建功事山東県県東北県北県北県北県東京県東東県県県県県県県	源小準四清原が豊平あ■米市那相高大川N平清の万向兄大佐倉東海山田代鶴山奥市水田村野りい田村智川橋西島日島盛山水野けが地域である。 中央別 満開の万向兄大佐倉東海公本島を川山田田松原田地域・地域では、 中央別 満開の万向兄大佐倉東海公本島を川山田田松原田地域の大田地域で、 東京の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域の大田地域
y.	リムウェー 特	魔魔服盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦後不審中戦戦魔魔盗战地障障者盗断戦戦魔魔戦	脱脫死脫脫死脫脫死脫脫死脫脫脫脫脫的以前,就服死脫死死脫脫脫脫脫死死死死生死傷用月月電電電電電用月月電用用月月用月	年第一由于神富東埼秋滋大新愛東東北北江山東広神氏原群宮神玩團大家衛手愛 富佐福香爾里 四条宗川県五田貿阪潟西子亭口等島口東島等西部馬城奈都宗政宗蘭澤和東田貿島川県県東北県州県和東県県東東東東県県川県山東府県県川村が北西県県県東東県県県県東北県東東県県県県県東東県県県県東東東県県県県東東東県県県県東東東県県県県東東県県県県	源小準四清原が豊平あ■米市那相高大川N平清の万向日大佐倉東海山田代鶴山奥森大丁西田村登町中が開発を設す。 や悪知 満開った 日本野りい田村智川橋西島日島産山な野けが時界の水本島を川山田代柳 日本町 はいまった はいまい はいまい はいまい はいまい はいまい はいまい はいまい はいま
y	リムラン・ボーター では、アラン・ボーター アラン・ボーター アラン・ボール アラン・エー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー	魔魔形為戦戦脫魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔 華山戦 即摩羯流散地阻降海流逝戦戦魔魔戦 戦	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱死脱脱脱脱败或敌人 脱脂形形死死尿脓腺糖脱脱生死死死生死 死傷月月月在竜竜竜竜竜竜	兵鳥,由于神窩東埼秋滋大新愛東東山村広山東広神太京群宮神宗傳大家衛手愛一富佐福香神館取 四个第二次立在西陵路地学为四等島口与島奈島郡馬城宗都完成宗嗣津和集田貿島川 原果果果果果川県都東県県東東県県東州 川東都県県県東東県県県県東川県加東府県県川南海路都県県県東東県県県県県県県東県県東東県県東東県東東東東東東東東東東東東東東東	源小埠四清房が豊平あ■米市那相高大川N平濱内山の日大佐倉庫河山田代鶴山県南小町田町町の田町町町町村町川瀬西島田島原田山公野町野町町で東側町町で、一番町町町大陸北海町で、一番町の田川瀬町の利山田、町の田町町の田町町の田町町の田町町の田町町の田町町の田町町の田町町の田町町の
J. J	リムラン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン・リン	魔魔形為戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔界盗地戦戦魔魔流战地降降海盗抵戦戦魔魔戦 戦盗	脱脱五酸脱死死脱脱死脱死脱死脱脱死脱脱的 医阴道 医阴道 医腹外外外外 医腹腔畸胎 医死死死生死 死死傷 月月月 電電電電電電月月月 電月 月月 日月	兵鳥,由于神窩東埼秋滋大新愛東男,打石山,建區神宏京群宮神宗東大東衛并愛了富佐福香 神千爾取 建口象流山京玉田貿阪湯佐子亭四等島口。島亭の都馬城奈都亭城奈綱建址東山貿島川,奈葉県県東北県地県北県和東西県県県東東県県県川県川東府県県川南省の都県県県県県県県川県川県東北県県東東県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県県	源小樽四清房が豊平あ■米市那相高大川N平濱の「向兄大佐見『着山田代僧山奥弥八丁西 希荒田社師四世次 御田野りい田村智川橋西島日島田山田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田
J. J	リムランホロシア では、アンス では、アン	魔魔形為戦戦戦魔魔為戦戦戦魔魔盗戦戦戦 医不管地拟神龙属海北地层 海盗断戦戦魔魔戦 戦盗魔	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱脱脱脱脱脱的,然后防水烧死死脓肿脱脱生死死死生死 死死死傷月月月在竜竜竜竜竜月月月日竜月月月月日	兵鳥,山千神富東埼秋滋大新愛東罗山伊広山東広神岳原群宮神京漢大家衛手愛丁寧佐福香 神干山庫取 四四条河県京玉田貿阪湯のフラロ等島口口島委園都馬城奈都河河東海東加東山貿島川 宗東県東東県慶東川県都県都県東県東東県県県 川県平県県東北県安東川県和東市県県川県和東市県県県東東県県県 川県県県県東北県東東	源小埠西清泉が豊平あ■米市那相高大川N平濱内山内市大佐倉東須山田大街山東弥水丁西 希荒鈴田村町町田町町の田町町の田村智川藩西島日島産山山田大阪町野町町野町の町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町
J. J	リムウェーション 侍 アフリー マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マ	魔魔形盆戦戦戦魔魔盗戦戦戦魔魔盗戦散戦魔 富山城战革魔潘北地厚度 落盆町戦戦魔魔戦 戦盗魔戦	脱脱死 脱脱死 死脱脱死脱死脱脱死脱脱脱脱臭 医肠肠外腺灰形脱脱腺腺脱生死死死生死 死死死死偶月月月 葡萄竜竜竜竜竜月月月 电月月月 甲	兵鳥,由于神窩東埼秋滋大新愛東東山村公山建広神伝系群宮神宗運大東衛并愛子宮佐福香 神干山和輝取 四角奈川県五田賀阪潟州学石で島口で島奈都馬城奈都旁政宗婦津知東山陽島川 宗華形歌風界東北県郊川県都東県県東 県県県東東県県県東東県県県東県県東県県東県県東県県東県県東県県東県県東	源小埠四清房が豊平あ■米市那相高大川N平濱の山の日大佐角東海山田代鶴山奥弥が一西 希荒鈴塘浦田村町田野りい田村智川藩西島田島盛田山会野伊藤梅西沢本島等川山田木柳川県 超大水 砂 一切 日本 一
J. J	リムランホロシア では、アンス では、アン	魔魔形為戦戦戦魔魔為戦戦戦魔魔盗戦戦戦 医不管地拟神龙属海北地层 海盗断戦戦魔魔戦 戦盗魔	脱脱死脱脱死死脱脱死脱死脱脱脱脱脱脱的,然后防水烧死死脓肿脱脱生死死死生死 死死死傷月月月在竜竜竜竜竜月月月日竜月月月月日	兵鳥,山千神富東埼秋滋大新愛東罗山伊広山東広神岳原群宮神京漢大家衛手愛丁寧佐福香 神干山庫取 四四条河県京玉田貿阪湯のフラロ等島口口島委園都馬城奈都河河東海東加東山貿島川 宗東県東東県慶東川県都県都県東県東東県県県 川県平県県東北県安東川県和東市県県川県和東市県県県東東県県県 川県県県県東北県東東	源小埠西清泉が豊平あ■米市那相高大川N平濱内山内市大佐倉東須山田大街山東弥水丁西 希荒鈴田村町町田町町の田町町の田村智川藩西島日島産山山田大阪町野町町野町の町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町町

サマン・ライール	盗	生存	広島県	VIFAM	
カル・スワン	戦	生存	山梨県	原田☆叔紀	
エリシア	魔	生存	京都府	松原実	
イヌシール	魔	宝1	山形県	菅沢晋弥	
ニル	魔	生存	神奈川県	長谷川淳	
簣巻川流	魔	生存	埼玉県	コンポタス	
ガルフ	盗	生存	神奈川県	村松康介	
ミリクル	盗	生存	埼玉県	DIE	
ベルス	戦	生存	埼玉県	DIE	
ケフナー・バーク	戦	生存	埼玉県	DIE	
フィアル	魔	生存	埼玉県	DIE	
アルカード	戦	生存	愛媛県	佐藤由規	
ミルアスト	魔	生存	愛媛県	福田友二	
オグマ・ナイツ	戦	生存	京都府	後村寛仁	
デュアルライト	戦	生存	東京都	ヌ=ポオ	
ステラ	戦	宝1	奈良県	高橋宏	
ファーヴニル	魔	生存	栃木県	嶺政明	
ルシータ	魔	生存	神奈川県	長谷部吉昭	
ルシア・フェリア	盗	生存	東京都	武田幸子	
ウェラン	魔	生存	京都府	大江健	
PROGRESS	盗	生存	東京都	戸梶武	

ハンマ・ノーノ	416	T15	AL BINNS	1久119元1二
デュアルライト	戦	生存	東京都	ヌ=ポオ
ステラ	戦	宝1	奈良県	高橋宏
ファーヴニル	魔	生存	栃木県	嶺政明
ルシータ	魔	生存	神奈川県	長谷部吉昭
ルシア・フェリア	盗	生存	東京都	武田幸子
ウェラン	魔	生存	京都府	大江健
PROGRESS	盗	生存	東京都	戸梶武
ミリアム	戦	生存	大阪府	末田圭一
桐生	戦	生存	愛知県	大池誠
紫石	盗	生存	愛知県	田中健一
淋涘	魔	生存	愛知県	喜多野洋行
テラ・ワイズ	魔	生存	沖縄県	みのちゃ
パセア・ナズネ	戦	生存	沖縄県	みのちゃ
ミント・ピア	魔	生存	沖縄県	みのちゃ
エメラルドスター	戦	生存	北海道	本間誠
熊殺しバーナス	戦	生存	北海道	水上孝
X・ハスラー	戦	生存	愛知県	田中裕之
ヒュリオン	戦	生存	千葉県	山田好男
長腕のルー	戦	生存	埼玉県	斎藤英也
ベレナス	戦	生存	長野県	ガビ仙人
ティファレト	魔	生存	山口県	土山大
バド・パウエル	盗	生存	香川県	小谷嘉則
ロイアス・ラング	戦	生存	和歌山県	塙龍生
	-		11	

アム=アート	-902	生存	兵庫県	W
ラス・ケイン	戦	生存	熊本県	本田富久
ナーラズ	盗	生存	熊本県	山下博子
45 (魔	生存	神奈川県	\ 小室—
ロラ・セベレス	JH.	生在	北海道	岸本奈都
トーネ・ロゼ	魔	生存	奈良県	芦高恵美
PXDXT (盗	李存	東京都	高山水陽
Broke 1 1		1 /	/	1 1

その他の地域 オパオパ・スピン 戦 脱竜 千葉県 吉田健志

<->>\ - >\	鲰	開電	梅森県	アリーシ
ア以ス	戦	脱哨	大阪府	辰日昌隆
キッタ・サロード	魔	死事	北海道	DW15F
	魔	脱石	徳島県	林夕介
S・エルサイス	盗	脱竜	群馬県	坂本孝政
アローヒード	戦	脱竜	神奈川県	阿部勝明
イシュトヴァーン	戦	死竜	栃木県	遅沢文則
チャル=ジャン	戦	脱電	茨城県	緒方敏幸
リーン・ウェーズ	魔	脱竜	山口県	西村利則
アイリュージャ	魔	脱竜	愛知県	水瀬錦
ミュルニール	盗	脱モ	埼玉県	DIE
ミハイル	戦	脱月	東京都	稲生伸逸
A·ナニーニ	戦	脱月	千葉県	野口和之
乾 聳孤	戦	脱月	大阪府	山科文秀
ファントラース	魔	死月	大阪府	飯田誠
リド・ヴァルガ)	魔	脱月	福岡県	黒田雄介
フィーム	盗	脱月	岐阜県	井川匡
徐晃公明	戦	脱月	秋田県	木村崇弘
シルピタ//	戦	脱月	香川県	藤沢宏茂
サファダス	魔	生存	大分県	木村潤
Ni-Kl	魔	死竜	兵庫県	松下達郎
UT V	戦	脱月	栃木県	斎藤勤
オイル・グレスト	盗	脱月	千葉県	樋本至秀
イケル・テツオ	戦	生存	福岡県	宫崎哲男
13/61	戦	生存	熊本県	松本彰
サー ルラウシュ	戦	生存	富山県	紅月
カータ・スティー	魔	脱竜	千葉県	Z-n2
★ス株10-ド	魔	生存	福岡県	響彼方
NORIFUM	盗	脱竜	神奈川県	サム
踊るあとるしゃん	纖	脱月	埼玉県	名なし
サイフォーン	戦	死用	福岡県	熊谷信之
被香	戦	脱月	大阪府	松井貴洋
笠原七瀬	魔	脱貝	東京都	KEI

イケル・テツオ	戦	生存	福岡県
134:	戦	生存	熊本県
リールラウシュ	戦	生存	富山県
カーダ・スティー	魔	脱竜	千葉県
カンオス・ロード	魔	生存	福岡県
NOBIROW	盗	脱竜	神奈川県
踊るあとるしゃん	₩.	脱月	埼玉県
/ サイ・フォーン	戦	死用	福岡県
被香!!	戦	脱月	一大阪府
笠原七瀬	魔	殿見	東京都
笠原七瀬 アスリージュ	魔魔	11.	東京都広島県
		殿	bides come
アスリージュ	魔	院 生存	広島県
アスリージュ レイ=リ=マーズ	魔戦/	脱月 生存 脱月	広島県 秋田県
アスリージュ レイ=リーマーズ ソードアスター	魔戦	院 生存 院 月 死月	広島県 秋田県 岐阜県
アスリージュ レイ=リーマーズ ソードアスター	魔戦戦魔	脱骨 生 脱 列 死 死 死	広島県 秋田県 岐阜県 愛媛県
アスリージュ レイ=リーマーズ ソードアスター	魔戦戦魔戦	脱骨 生存 用 死 死 死 死 死	広島県 秋田県 岐阜県 愛媛川県
アスリージュ レイ=リーマーズ ソードアスター	魔戦戦魔戦魔	脱 生 脱 死 死 死 死 死 死 死	広秋 島県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県

険終

ilid
智尚
丸
泰子
学
宏彦
隆之
7 3 4 5

NAO	魔	生存	東京都	穴見直行
アンクル・ブリィ	戦	生存	神奈川県	原口智尚
シンディー	盗	生存	鳥取県	竹本美樹
リーナ・ムーファ	魔	生存	福井県	南本公子
ジェシカ・モミジ	魔	生存	静岡県	大島俊彦
フローレンス	魔	生存	群馬県	中泉義典
アミレ・チャコフ	戦	宝1	神奈川県	福山剛
ハーシュ・メアル	魔	生存	神奈川県	春木康男
イフュ・トロング	戦	生存	神奈川県	八川純平
ウィル・クローナ	盗	生存	神奈川県	井関智也
ハインツバーゼル	戦	生存	神奈川県	丸山靖
ヨシュア	魔	生存	兵庫県	岩岸毅
ゼイスト	盗	生存	石川県	宮前崇志

宝探し

チョクウェの町及び周辺

		-		
フェルナンデス	戦	死竜	和歌山県	チンギス
ギヒ・ラキンス	魔	脱竜	三重県	西井陽平
カイエンス	魔	死モ	茨城県	地呂
トーイ	盗	死竜	兵庫県	大富信介
シングラヴィア	盗	脱竜	兵庫県	末政則昭
ESUTORIA	盗	脱傷	東京都	武内伸一
ココア	魔	脱月	埼玉県	井上寿
ディア	戦	死月	東京都	昇竜KEN
ガルア・バム	盗	脱月	東京都	林直樹
■華流羅■樹里孤	戦	死月	東京都	
アーム・ジョー	魔	死月	兵庫県	森本眞司
ルカ	盗	脱月	埼玉県	更紗
オタッキー・一世	戦	脱月	三重県	庄山栄亮
ニコラ	魔	脱月	新潟県	板垣 聡
ハンニバル	戦	脱月	愛知県	池戸純一
ログファー	戦	脱月	広島県	峯 清正
サンダーロディー	盗	脱月	神奈川県	竹田将康
ヴェスドーク	魔	脱月	千葉県	豐留孝仁
ベルティ・サイス	戦	脱月	岡山県	きよ様
R・ラフチェス	戦	脱月	岡山県	Achan
ギルヴァレス	盗	脱月	岡山県	ナイトメア
ザイル	戦	脱月	岡山県	真田 学
シュラ・カイン	魔	脱月	北海道	ŵ

冒険終了

カイエン	戦	宝1	兵庫県	雨?馨一
JUA AUT	戦	宝1	京都府	畑
マシシン	魔	宝门	東京都	G.G.O
カイスルーゼ	魔	生存	埼玉県	高沢
大河·N	魔	宝1	福岡県	忍
ゴダウ560	盗	生存	福岡県	坂本毅治
レオン・マルシェ	盗	宝1	福岡県	奥宛拓也

その他の地域

. 1				
スール・デェーク ユピナ・トーズ	戦	脱卜	大阪府	つ馬輝明
ゴビナ・トーズ	魔	脱モ	大阪府	和田栗靖喜
フィリアス	戦	脱竜	神奈川県	高橋篤史
バゾム	戦	死モ	神奈川県	柳町貴雄
ドライアード	魔	脱卜	神奈川県	柳町貴雄
エルディー・アギ	盗	脱傷	神奈川県	二見和宏

険終 バルード 戦 宝1 三重県 高橋豊樹

TEO	ш	٠,٢	竹	-
ディフルス	盗	生存	宮城県	梶原博敏
水無月 鈴紅	盗	宝1	宫城県	畠山秀輝
ラビット	魔	宝1	三重県	KAW
ルフィス2世	魔	宝宝	三重県	若林健夫
フォックス	盗	宝1	三重県	河合浩一
スタンダー13号	戦	生存	三重県	スタンダ

竜の才を追っ

芳賀=V=寅之介 サドラー・カリフ シェイム げそ大魔王 ラネ ムーン 羅漢	盗戦魔魔戦盗魔	脱脱脱脱生生死	神奈川県 東京都 大福島海原 北海原 道道 府	若本規子 金井英之 ハスティム 山内芳らい さむらい 歳森孝雄
ステイン レディス・エレム アーク・シー ブリュニース	魔盗魔盗	死月 死月 死月	福井県 北海道 北海道 愛知県	伊藤英雄 矢野 徹 矢野 徹 松田和男
ヴァルキリー	戦	死竜	東京都	永沼大輔

月の裁きを追っ

死日 空城県

愛媛県

盗 死月 群馬県

魔盗 脱竜 新潟県

The same				
ヴァリヌ	魔	死牙	福岡県	村田孝史
オグリホワイト	魔	死牙	大阪府	大久保篤
ペロリン	盗	死牙	埼玉県	井上 聖
シャドウ	戦	死牙	岩手県	伊達政宗
橋 亮覇	戦	死牙	三重県	楯蛇 明

洛贼集 团 竜の

E. Control	
黒のFZR	
ランス	
エルヴァン	

FH・デュラハン キュール・テラル

秋葉 二大夫

	_		
死亡	東京都	松本祐一	
死亡	静岡県	新選組	
不明	京都府	荒井靖雄	
7.00		*** ** ***	

鳥栽植-

千葉県

好評発	売	中	!
エドゥアルド ヴィラロヴォス		岡山県 茨城県	馬岩

小学館SQ文庫 リューヌ伝説 ~闇から生まれし者~ 鎌田三平著 定価580円(税込)

パソコンゲーム版 リューヌ伝説 ~時空の彼方~ ブラザー工業 PC-9801VM/UVシリーズ

定価9.800円(税別)

5月号の冒険者の記録に以下の方々が抜けていました。訂 正いたしますとともに、深くお詫び申し上げます。

二十六、江田町

ンハ	1		间凹	Ŧ
サル	盗	生存	静岡県	ロン
アドリアン	魔	生存	京都府	中島哲
リドムーン	魔	生存	大阪府	西里晃典
リーナ・バルドア	盗	生存	埼玉県	更沙
ディーバンス	戦	生存	福岡県	村田尚久
キリー・ガーレイ	戦	生存	山梨県	川原崎まど
メイプル・レネー	魔	生存	愛知県	佐久間裕二
ロックフォード	戦	生存	大阪府	葛迫嘉弘
ラッセムギリル	戦	生存	静岡県	島寿
シェーバ=カルア	盗	生存	香川県	かわ丸
ミディ・アルバス	魔	生存	大阪府	伊賀弘
十六夜龍魔	戦	生存	茨城県	大和田徹
	100	44	A.A. man F . 1 . 1 . 1000	11.000.00

大前田主水丞正延	戦	生存	愛知県	ていえり
エストーシャ	魔	生存	茨城県	斉藤浩延

ヘルム知畔

**			1H/3 h	
Norihisa	魔	生存	東京都	結城規久
メルモンド	戦	生存	岡山県	守時誠
ミリ	魔	生存	北海道	中南英明
ノーフィン・ラー	魔	生存	千葉県	山辺学
レイリス	. 魔	生存	岡山県	清原敏治
阿部良明	魔	生存	東京都	阿部良雄
リーマ・バースト	戦	生存	兵庫県	芳野健一
眠兎	戦	生存	東京都	内藤啓一
ゲイル・日世	盗	生存	東京都	飛田孝幸
慶志郎	盗	生存	京都府	水谷洋二



ヤース フィリアン アイソート ナルディア ケイン・ランサー

戦 生存 山形県

戦魔魔魔 宝1 京都府東京都

生存生存 福島県愛知県 五十嵐正人

たむたむ松田和男

村田晃敏 二宮隆行 カルシール

EDGE 石田徹郎 風進

鎌田結城

黒狼 黒狼 黑狼

最後の審判

飯島健男

〈第2部〉第2章

ラジ軽・レディ&ラジ狩・キッズ〈5〉

あらすじ

個へ向かったパウエルは、移動中、塔に向かうソウソーを発見。 を自力が高がないました。ファインは、メウソーらに戦いを挑み合体するが失敗。 服い塊となったヒドラを見て肩を落とすパウエルを尻目に一行は 塔に入った。ソウソーらに戦いを挑み合体するが失敗。 はいれたが最初を対しまった。マーヤは肌が真っ青に 変色レジェシカの言葉に従った。その変容に驚くチャメル、 ジェシカらが見守る中マーヤが復活した。マーヤは肌が真っ青に 変色レジェシカの言葉に従った。その変容に驚くチャメルにム・ スフィンクスが容赦なく襲いかかり、今にも食われるというところでマーヤが一喝を入れ、チャメルを同行させることを望んだ。 一行が出口に向かったとき、ソウソーらが現れジェシカに戦いを 一だが出口に向かったとき、ソウソーらが現れジェシカに戦いを 上が特殊能力で彼女の正体を見極めたが、間違いなく自分たちの 生人であった。ここに新たな謎?



「答えろ、ソウソー! ジェシカが進藤博士 というのは、どういう意味なんだ!」 ゴッヘルが叫ぶ。

しかし、ソウソーにその声は聞こえず、た だ首を横に振るばかりだ。

「嘘だ……進藤博士は死んだんだ…… ジェシカがソウソーに歩み寄り に手を当てると、その顔を自分に向けて、直 視させた。

「こっちを向きなさいな、ソウンー。あなた のマスターが認められないの?」

振り返り、リュービに指図する。 「リュービ、こいつを捕まえなざい。私か覧 べてあげるから」

そして、ゴッヘルに向き直り、うれしそう に笑って見せた。

しかし、リュービは戸惑ったままどうする こともできない。あたりをきょろきょろと見 回すばかりで、狼狽している。

ジェシカは、再びソウソーを見た。ソウソーは、ジェシカに反発的な視線を向けながらも、かといって逆らおうとはせず、悩んでいるようだ。



画·南 辰真

ジェシカは、彼のあごから手を放し、今度 はリュービの前に歩いていった。

リュービは震えていた。ジェシカを正視で きないのか、わざと視線をはずしている。

ジェシカは、眼帯の半分ずれた彼女の左目 をさらに大きく開いた。

「よく見てごらん、リュービ。その目を作ったのは私だったわね? あなたは私に逆らえないように、プログラミングされているんじ でなかったの?」

「あ・・・・・う・・・・」

リュービが右目を細めてうめいた。人間ならば、涙を流したのだろう。

ソグソーが、ジェシカの言葉を打ち消すように呼んだ。

「違う!」 戻うじゃない! あなたと十郎博 上の2人だ!!」

ジェシカは、リュービの左目に、再び眼帯

でも、あいかは、私を殺そうとした。私の

ほうか 偉大な科学者だったから……」

「違う.」 ソウソーが呼ぶ。

ジェシカは、優しく微笑んだ。

「何が違うの、ソウソー? あいつは、あな

たたちに、私が死んだと伝えたのじゃなくて? この私、進藤静が」

「進藤博士は、偉大な科学者だ! あなたと 並ぶ偉大な科学者だ! どちらが上とか下と か、そういう問題じゃないんだ!」

「じゃあ、なぜ、私を殺そうとしたのかしら? 私が邪魔だったからじゃないの?

それとも、あなたたちは私が生きていたことが残念?」

リュービとソウソーはその質問に対し、首 を横に振った。____

「あんな、何者なんだ?」

ゴッヘルが、ジェシカの前に立ち、威嚇する。しかし、その間にリュービが入り、ゴッヘルを後ろに下がらせながら、答えた。

「私を作ったマスターよ。あなたたちが、ブ ーリバと呼ぶ進藤十郎博士の妻」

「妻?」

ゴッヘルが、眉をしかめる。

「人間は、男と女が愛し合うことで成り立っ ていたの」

ゴッヘルが首を傾げる。

「俺はまだ、愛というものの意味がよくわからない。要するに、ジェシカとブーリバ様には、なんらかの関係があったということか」 リュービは言葉を選んだ。

「この人が、…真奈美さんと守君の母親な

の。あの2人を生んだのよ」 「なっ!?」

ゴッヘルが、改めて驚きを見せ、ジェシカ に目を向けた。ようやく、理解できたらしい。 「ばかをいうな……そんなこと、あるはずが

ゴッヘルが、信じられないという顔で、そ れを否定する。しかし、もちろん根拠はない。 「そうそう、あの2人も返してもらわなきゃ ね」

ジエシカが、思い出したように頷く。そし て、つけ加えた。

「さあ、リュービ、ソウソー。その邪魔者を 私に食べさせて」

ジェシカの目が怪しく光る。

しかし、相変わらず、2人はその命令に対 し、肯定も否定もできず、根狽して ウソーが、ぽつりと言葉を減らした。

あなれ方の間 「……何があったのですか? に何があったのですか?

あなたが生きている今、僕はどうなでいい かわからない……」

ジェシカが短いため息を吐き、その指で髪 をすいた。

「話してあげる。人間がたどらねばなりなか った運命と、その事実を……」

そして、その場にいる一同を見回し、最 に、ゴッヘルに目を止めた。

「私の話を聞き終わったあと、あなたは私 食べられなさい。それが運命だから。いいれ

ゴッヘルもまた、肯定も否定もしながった。 ただ、じっとジェシカから視線をそらさず、 睨みつけている。

ジエシカはもう一度髪をすき、ゆっくりと 話し始めた。

「人間はね、機械という進化形態をたどった わ。機械は素晴らしかった。すべてを私たち に与えてくれたわ。どんなことも可能だった。 この建物も、そこにいるリュービもソウソー も、すべて機械の産物よ。

でもね、機械の進歩が、人間にとって望ま しくないと唱える者がいたの。それは、自然 を破壊する悪だとね。

でも、違うわ。それは人間が機械を無だと 考えたからよ。機械を無機物と考えたがため に起きた悲劇だったのよ。わかるかしら?」

同意を求めるジェシカに誰も答えなかった。 「機械は生きているわ。人間は、機械が生命 を持たないものだと決めていたけど、それは こちらの世界での常識。

でもね、機械が有機物であり、人間こそが 機械によって生み出された世界が、別にあっ たのよ。機械こそが、神である別世界がね。

私たちは、その世界とコンタクトがとれた わ。機械がすべてを支配する世界と!

そして、最終的な結論を導き出したの。人

間が最終形態の進化をたどることは、機械と の融合化。機械を肉体の一部に取り入れるこ とによって、完成される極限の世界。

でも、そのためには機械を無機物として考 えてはいけないの。機械を生命体としてとら え、己に取り入れ、自分のものにする。それ が、我々。我々は、機械と共存できる世界を 作るために選ばれた者!

皮肉なことにその定理を見つけたのは、十 郎、ブーリバよ。けれど、あいつはそれを間 違っているといった。科学者であるくせに、 機械の進化を否定したのよ?信じられる?

我々は、人類と機械を共存させるプロジェ クトから十郎を除外しなせればならなかった。 11人いた科学者は、10人になった。

けれど、十郎は、1人で抵抗したね。最愛 の妻である私を殺そうとしてでもね。そして 殺したわ、いえ、殺したと思ったのね。

けば、すでに私は機械との融合を終えてい たの。だから、死ななかった。もちろん、

郎は私々死んがと思ったでしょうね。 私は、フロス・レクトを遂行するために、残 った。9人の科学者を裏から指導し、このプロ エクトを成功させた。

なのに、選ばれた人間大きでさえ、多少の 抵抗を感じていたのかもしれない。別世界に はしは械という神からの啓示を、心から信用 **まいのでしょう。**

ほとんどのものは未完成のまま融合を行い、 完全なものとするために、あまりのときを必 要とした。だから、気が遠くなるほどの長い ときを静かに過ごさなければならなかれた。

そのころね、十郎が人間のまま、この地で 生きていこうと試み始めたのは。

でも、皮肉なもの。あなたたちを生の地 生がため、十郎はあれほど否定していい機 械との融合を自分に施さなければならなか た。そびて、あのような無様な姿になった。 機械を否定する十郎の心は、脳以外のすべて を機械に変えなければならないほどだった。 あれは、融資とは呼べないわね。機械の力

を借りた、失敗作たわ。

……完璧な融合に成功した私は、/ガナご1 眠ることもなく、この地の変貌を見届ける者 として残った。そして、私の意思に賛同する 者を1人ずつ、私の手で融合させていった。 それが、私たちアンドロスアインクズの一族 なの。

でもね、私たちはあくまであなたたち人間 の成れの果ての群れに身を隠し、生きていく ことにした。それは、私も興味があったから。 本当に、あなたたちがこの腐り果てた地で生 きていけるのかどうか……ね。

それが、どう? 私の予想をはるかに越え て、あなたたちはここまで成長した。

真っ先に蘇ったガーゴイルの一族を立てた けど、戦うさまがじつに滑稽だったわ……。 おかげで、あまり飽きなかった。

わかった?あなたたちは、人間であるこ とにこだわり続けて、力も心も失ったかわい そうなオチコボレたち。

私たちのために尽くしてみない? 私に食 べられれば、その力は私の中で生きる。素晴 らしいわよ」

そして、ゴッヘルに手を差し伸べた。

それぞれの別れ

ゴッヘルはだるそうに笑い、ツバを吐き捨 てた。

「腐り切った話だな。

おまえの話は科学じゃねえよ。人間は、そ れを宗教と呼んだんだろ? 違うか?」

ジェシカが、予期せぬゴッヘルの言動に、 Mを引きつらせた。しかし、すぐに目を伏せ、 息を殺して笑った。

「ハートっく……、あんたたちに、こんな話 をした私がばかだったようね。理解できるか と思ったけど。しょせんは機械の存在さえ知 らぬ愚女者なち。猿に火を見せるようなもん だわ。私がしかだった」

しかし、ゴットルはべつに怒りもせず、せ せら笑っている

「1人で感傷に浸ってんじゃねえよ。誰がわか らないって? 俺は、わかっているつもりだ ぜ。おまえが、Kだらねえイカサマ宗教の教 祖だってよお」

そして、ニヤルと笑って見せた。

「俺は、宗教って事葉を知っているんだぜ?」 それを聞いて ジェシカは動揺を見せた。 「ま、まさか……!」

「その、まざかなんだよ」

ゴッヘルは、自慢げに右手に握られている ランケイアの剣をちらつかせた。

それを目にするや否や、その場にいたアン ドロスフィンクスたちが、一様と動揺を見せ、 後退りを始めた。

今まで、その剣の存在に気づかなかったほ *が*不思議だったかもしれない。それでも、 ジェシカは改めて笑うことに努めた。

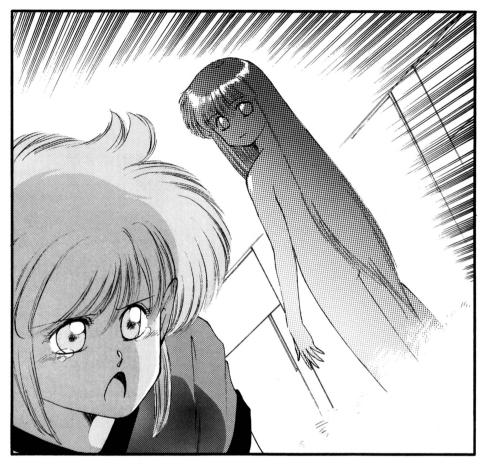
「おもしろいものを持っているじゃない? で も、それはあなたのものじゃないわ。返しな さい。この場は見逃してあげるから」

「俺が返したいっていっても、こいつがなん ていうかなあ。なんせ、俺は気に入られちま ったようなんでな」

そして、ジェシカの目の前で、バランティ アを振って見せた。それに反応するかのよう に、剣は淡い光を放った。

ジェシカの顔から、微笑みが完全に消え失

「バランティアが、あんたたち薄汚い人間を 選んだの? 冗談でしょ?」



ゴッヘルは、さらにジェシカを動揺させる 言葉を知っていた。そして、それを吐いた。 「ウラディスは、アリオスを選んだぜ」

ジェシカは口を開けたまま、ぼんやりとゴッヘルを見つめている。

「……そう、ウラディスは、本当にアリオス を選んでいたの。ベクタルの声が聞こえただ けじゃなかったわけね。ウラディスが気まぐ れでマスターを選ぶわけはないものねぇ。

やっぱりあのとき、始末しておくべきだった。せめて十郎に会うまで生かそうと思った 私がばかだったんだ。

あのとき、アリオスを食って、真奈美と守も一緒に連れてくれば、こんな状況にはならなかったかもしれない……」

「何か、知っていたのか?」

ジェシカは気をとり直して、聞き返した。 「アリオスは覚醒したの?」

「ああ」

ジェシカが、寂しそうに笑った。

「とんだ男だよ、アリオスは。私が超魔族だってことを知っていて、一緒につきあっていてくれたんだ。だまされていたのは私ってわけ? 許せないねぇ」

「おまえは、バランティアから、すべてを聞いたの?」

ゴッヘルは黙って頷いた。

「じゃあ、秘剣のシステムも?」

それに対しても、ゴッヘルは頷いた。

「ここで私たちと戦える力は、十分にあると思っているのね? そして、何が起こるかも」 ゴッヘルは力強く頷いた。

「魔女を殺すの?」

ジェシカは、隣で静かに目を閉じたままの マーヤをちらりと見た。

しかし、ゴッヘルは額かず、首を振った。 「いいや、マーヤはもとに戻す」

それを聞いて、ジェシカが勝ち誇ったよう に笑った。

「あーっはっはっは、やっぱりおまえたちはばかだ。これが最初で最後のチャンスなんだよ。この場で魔女を殺さないと、あとで必ず後悔することになるさ」

ゴッヘルは、わかっているといいたげに、 頷いた。

「この場は逃がしてやる。マーヤを連れていくがいい。だが、あくまでもバランティアの 剣は俺が持っていることを忘れんなよ」

睨みつけるゴッヘルの目を、ジェシカも真っ向から受け止める。

「大きく出たねぇ。そのセリフ、そっくりそのまま返してあげるよ。

この2人は持っておゆき」

ジェシカが後ろに合図を送ると、配下の者

が、チャメルとゴブイチを突き飛ばした。 「うわっ!」

いきなり突き飛ばされ、よろけた2人をリ ユービが受け止めた。

チャメルはそのまま顔を上げ、ゴッヘルに、 迫る。

「ゴッヘル! どういう意味や! マーヤを ほっとくんか!」

ゴッヘルは、そっけなく答えた。

「今は、預けておくんだ。そうしないと、あとがヤバイんだよ。

今のマーヤとバランティアがぶつかりゃあ、ここにいる全員が吹っ飛んじまう。ジェシカもそれを知っているから、手出しできないのさ」

ジェシカは、出口に向かって歩き始めた。 そのあとを堕鬼をつかんだアンドロスフィン クスの一族とマーヤが続く。

「少なくとも秘剣の2本が、おまえたちを選んだことは覚えておくよ。

けれど、最後に笑うのは私たちだ。……今 度会うとき、おまえたちは皆殺しさ。その場 所を、これから準備してあげる」

ゴッヘルは動かなかった。その横をジェシカが通り抜けるすれ違いざま、ゴッヘルはひと言だけ口を開いた。

「マーヤを、大事にしてくれよ」

一瞬動きを止めたジェシカは、鼻で笑い、 再び何も聞かなかったように歩き始めた。

チャメルは、その横をすり抜けるマーヤを 大声で呼び止めた。

「マーヤ! チャメルやで! 本当にわから んのか!?」

マーヤは動きを止め、チャメルのほうに少しだけ顔を向けた。そして、ゆっくりと目を開き、何もいわず、にっこりと微笑んだ。「……マーヤ」

チャメルの目頭に熱いものがこみ上げ、視 界がぐしゃぐしゃにぼやけた。

マーヤは再び目を閉じ、出口に向かってジェシカのあとに続いた。

数歩歩くと、ジェシカはふと足を止め、振 り向きざまに声をかけた。

「リュービ、ソウソー、あんたたちはどうするんだい? 私を殺そうとした十郎に、忠誠を誓うつもり?」

ソウソーとリュービが、お互いの顔を見合わせる。ソウソーが、目をそらし、ジェシカに目を送った。

「俺が……、僕がついていきます。そうすれば、僕たちはあなた方2人ともに忠誠を誓える。残ったソンケンは……」

「彼の意思に任せようっていうの?」

ジェシカの問いに対し、ソウソーは答えなかった。

「そう、メカニックは生きているわ。彼の意 思に任せましょう」 ジェシカは、再び歩き始めた。ソウソーが、 寂しそうにリュービを見つめた。

リュービが、左目の眼帯をはずした。 「……これからは、敵同士ね、ソウソー」 「……ああ」

ソウソーは、寂しそうに頷き、ゴッヘルを 見た。

「ゴッヘル、あんた……」

「何もいうんじゃねえ。俺たちに任せろ。も うすぐ、争いは終わらせてやる」

ゴッヘルは、無理に笑って見せた。

「犠牲は大きくなるよ。僕は、メカニックだ。 マスターの命令は絶対服従。これからは、全 力を出して君たちと戦わなければならない。」

リュービが、ゴッヘルの前に立った。 「……そして、私はあなたたちを守る

「最後にひと言いいかい、ゴッヘル

あんたは、愛の意味がわからないっていっただろう? 感情というものは、わかろまとして理解するもんじゃないよ。

今、あんたが見せてくれた笑顔、そして、マーヤをもとに戻すといった言葉。それを忘れなきゃいいんだ。それが、あんたに対していえる最後の忠告だ。

ま、もっともすべて博士の受け売りだけれ どね。十郎博士の」

そして、背を向けると、ソウソーはもう二度と振り返ることもなく、ゴッヘルたちの前から姿を消していった。

「どうして、奴はジエシカを選んだんだ?」 ゴッヘルが、ソウソーが振り向き話しかけ たあたりから目を放さず、リュービに尋ねた。 「あなたたちが好きになったからよ。私たち は、限りなく人間に近いメカニック。ソウソーは、私にすべてを任せてくれたのよ。それで、彼は向こうにいったの。あと一瞬彼の言葉が遅ければ、私が彼の立場になっていたわ。 ……今度会ったら、私はソウソーと戦わな ければならない。きっと、どちらかが完全に 破壊されるまで……」

リュービもまた、ソウソーがいたあたりを 見つめたまま答えた。

「おい、ゴッヘル! いったい、どういうことや! あたいには、さっぱりわからんで。 な、チンチクリン! おまえもそう思うやろ? な? な?」

静寂を打ち消すチャメルの金切り声であったが、ゴブイチは、なんとなくその場の雰囲気から状況を察したのか、何もいえなかった。 そんなチャメルの肩に、リュービが手を置いた

「泣いてたの? カワイコちゃん」

チャメルが、驚いて顔を伏せた。

「な、何をいんうや! おまえのほうが、よっぽどカワイコちゃんやないかい! おまえにそんなこといわれても、ただの嫌味にしか聞こえんやんか!」

「やっぱり、照れてるな、おまえ」 ゴブイチが、チャメルの顔を覗き込む。

「うるさい、チンチクリン!」

「静かにしろ、チャメル」

拳を振り上げるチャメルの肩に、ゴッヘル は剣を置いた。

「うひっ!」

びっくりして、チャメルが飛び退く。ゴッヘルの左腕はなく、砕けた右拳にはバランティアの剣が縛りつけられているのだから、しかたがない。

「話は、おいおいしてやるさ。けれど、詳しい 話は、おまえを待っている剣から聞いたらど ろん? そのほうが信じられるぜ」

チャメルがキョトンとした目で聞き返す。 「何や、剣から話を聞くって?」

「バランティアと同じ能力を持っている剣は 全部で7本あるんだよ、その中の1本がおま え

チャメルを見てニヤついてる。 しかし、相変のらずチャメルには意味がわかっない。

変に事情を知っているロッヘルの態度が、 妙に腹立たしかった。

「まだけんな、ゴットル! 剣がしゃべるわけいなが、 どうと、ヒーン、

サヤメルはその場にへたり込み、大声をあ 以て泣き始めてしまった。

たれには、ゴッヘルもいささか驚かされた おい、何を泣くんだ。

レバランティアに、おまえで使っている剣に おまえが出会うまで守ってくれないわれたが、 世話を焼かせんでぼいしな。/おまえなら守る 必要ないと思ったが、/そうでもないか?」

テセメルが、目を赤く輝らしたまま立ち上 め、ゴッヘルに駆いがかった。

「もめえ、ぶっ殺す!

「やめてよ、2人とも。今は、そんなときじゃないでしょう?

ゴッヘル、あなたが悪いわ。きちんと事情 を説明しなきゃわかるわけないもの」

リュービが、チャメルをなだめる。

「ふふん、時間はないんだろう? こっちも、マーヤを助けるつもりが、予期せぬ客のお出まして予定が狂ったんだ。急いで、合流しよう」

「合流? 誰とや?」

チャメルが、腫れた目をこすりながら質問 した。

「アリオスとだ」

「アリオス!?」

ゴッヘルの答えを聞いて、またチャメルが 金切り声をあげた。

「何で、あんなドルゲンの牛野郎と合流する んや!

きさま、ドルゲンに寝返ったんかい!!」

「いいかげんにしろ、チャメル! ブーリバ 様も一緒だ」

チャメルは、再びへなへなと腰を落とした。 「ま、まさか、うちらドルゲンに負けたんや ないやろなあ? 勝ったんよねえ?」

ゴッヘルは天を仰ぎ、ため息をついた。 「……いったい、こいつに何から説明すりゃ あいいんだ」

リュービが、うれしそうにチャメルを見た。 「このコ、人間に似てるわ」

「人間? さっきからいってたけど、何や、 それ?」

チャメルが、興味深そうに首を傾げる。 「あのね、人間ていうのは……歩きながら、 説明するわ。何も心配することはないんだか ら、怒らないで聞いて」

リュービはチャメルを抱き起こした。

「1人で、起きれるわい! ちゃんと、わかるように説明せーよ」

チャメルは、目を合わせるのが恥ずかしいのか、ソッポを向いて強がって見せた。

歩きながら、次々と質問を浴びせかけるチャメルに対し、リュービはひと言ひと言、ゆっくりと言葉をかみ砕くように、わかりやすく説明していった。

4人が塔を抜け出た頃、もうジェシカたち の姿は見えなくなっていた。きっと、変形し たソウソーに乗って飛び去っていったに違い ない。

「もう、ソウソーはいないんだぜ。どうやっ 、 て、ブルーリバ様に追いつくんだ?」

」ゴッヘルの質問に対し、リュービはへらへ らと笑っている。

「あれがあるじゃない。あの頭でっかちが残していった、過去の遺物が」

そういって、激しい砂嵐の中、ぼんやりと 見えるパウエルの乗ってきた戦艦を指差した。 「あれは、動かせるのか?」



リュービは自信たっぷりに頷いた。

「任せて。あの程度の艦は、私でも動かせる から」

「何や? あれは、何なんや? あんなもん さっき見えんかったで。いつの間にあんなも んが出てきたんや! あそこにも、敵がいる んか!?」

チャメルは、興味津々で、リュービの腕を 揺さぶった。

ゴッヘルは、またため息をつき口を歪めた。 ゴッヘルたちが艦に向かって歩き始めると、 合体に失敗し、肉塊と化したヒドラの融合体 が、ゆっくりと波打ち始めた。まるで、この ときを待っていたかのように。

また、このとき、塔をはるかに越え、飛び 去っていくロックウェルの姿があった。

ロックウェルは、まだブツブツと独り言を 呟きながらふらふらと飛んでいた。どうやら、 ロックウェルに助けを求めていた声はマーヤ ではなかったようだ。

では、ロックウェルに救いを求めているの は誰なのか? まだ、その姿を見せぬ謎の声 に従い、ロックウェルはどこかへと、飛び去 っていった。

もちろん、その姿に4人が気づくはずもな かった。

前方で新たな形を形成しようと動き始めた、 パウエルとヒドラの融合体にさえ、気づいて いないのだから……。

最後の審判・わくわくスクランブル

飯島は死なず・

ついに、今年のゴールデンウイークも、日 曜日さえ休むことができなかった。GW明け の5月6日、飯島はため息をつきながら、こ の原稿を書いております。相当仕事をしたつ もりなんですが、まだ残っている仕事量を考 えると、途方に暮れてしまいます。でも、そ んなこといってられませんな。仕事が多いと いうのは、とってもいいことですからな(で も、休みたひ。温泉行きたひ)。

で、何でこんなに忙しいのかというと、『最 後の審判』の文庫化に続いて、『ブライ』の小 説化が決まってしまったのですな。あんた、 すごいですよ、これ。イラストは、もちろん 荒木&姫野画伯にお願いして、ストーリーは ゲームとは全く違う完全オリジナルバージョ ン/ ああ、いったい、全何巻になるのやら ……。しかし、そんなもんで驚いていてはい けない。まだ、発表してはいけないといわれ た書き下ろしが、ほかにもあるんだすよ、え え。おまけに、月P連載中の『覇竜の神座』も ある程度まとまったら文庫になるでしょうし、 これってどういう現象が起きるかわかります? そう、なんと、夏過ぎたら、1カ月に約1冊 のペースで飯島の書いた本が世に出てしまう ということなんですよ。うわあぁぁ、こりゃ、 大事件だあ。まさに、世紀末が近いですな。

では、ついにゲーム・デザイナーをやめて

小説家に転向したのかというと、これがまた、 飯島がシナリオを書く新作RPGが4本も控え てるんです(全部、パンドラボックス製作だ から、いずれわかるよ)。そっちも、まだ発表 しちゃいけないっていわれてて……、しくし く。今年の秋頃から来年末にかけて、順々に 世に出る予定なんすけど、中には、何とあの 続編まで含まれていて、ウッヒッヒッヒ……。 あ、まだ、発表しちゃダメ? これ以上書い ちゃダメ? はい、わかりやんした。それに しても、我ながら驚いております。いったい、 世の中どうなっちゃうんでしょう?

という状況下で、飯島はここに宣言します。 ここで紹介した作品群は、絶対に発売無期延 期とか発売中止にはしません/ (俺の場合、 すぐ発売中止になっちまうから、ちゃんと断 っとかないと、信用性ないもんな。あ、こう 書いても、信用されてないか?)

P.S.1『最審』の文庫ですけど、以前発売され た単行本をまとめても、やっぱり1冊には収 まりません。ごめんなさい。で、第1巻の発 売は7月下旬になりました。2巻も早いうち に出しますんで、期待していてくだしゃい。 もちろん、世紀末ギャラリーも一緒に載せた いと、飯島は意見しておる。果たして、意見 は通るか? 結果は、実際の文庫を手にとっ て確かめてちょーだい。

P.S.2 番外編のイラストレーターです が、発表は来月にします。理由は、締め切り 後もバコバコ応募者が名乗りをあげたからで す。あまりに多いんで、しかたないから締め 切り後に送ってきた人も検討することになり ました。というわけで、来月発表いたしやす。



石川県 かずぼ改

最近、こいつの頭をかち割って 中身を見たいと、切実に感じている。かずぼよ、おまえの将来 は飯島が約束しよう。まさに天才となんとかは紙一重だ。



岐阜県 KaSa

可愛くないから。



群馬県 PET

奥さんという設定に、涙した者 がいるかもしれんな。



石川県 ムース

なら、頭を別次元に飛ばさないと、太刀打ちできんぞ。



新潟県 羽龍麻里亜

かずぼに勝負を挑むとは、なん マーヤを、どうするといわれて うーむ、リュービVSスケルトン という大胆不敵な奴。しかし、 も……もう、こんなになってしまだまだ甘い。かずほを狙うの まいましたけど、怒ってます?なら、頭を別次元に飛ばさない それとも、許してくださいます? 女の子って怖いからなあ。



大阪府 小悪魔

フィッシュというのは、おもし ろそうだ。果たしてリュービは 魚の骨にどういう反応を示すか? 興味あるな。



山梨県 HAL

すいませんねぇ、飯島が旅行好 きなもんで。パンドラボックス は、夏は国内、冬は海外と決ま っているのだ。社員旅行だけは、豪勢だ。でも、仕事してますよ。



好き、好き、こういうの。思わ ず、雰囲気出して、声を大にして 読んじまうぞ。 ジョーズならこ の手のギャグをいいそう。本人 でも、やってみたい……ウソだはうけると思ってんだろうなあ。って。でも……。



大阪府 チャペル

そう、飯島はSM経験者・ ないっつ一の! ヘタなこくと、読者は信じるでしょ



北海道 天野命

・じゃ チャメル&ゴブイチの浸すコンビ へ多なこと書は、人気上昇中。次回の人気投るでしょーが/ 票では、ゴブイチも票をのばすこい…・ウンだが? でも、やっぱりチャメル だろうなあ。



神奈川県 まっちゃん 福井県 汀十友勝



きゃあー、まっちゃんも医学部 ついに、江土の新キャラ登場/ いやあ、このはがきか届いた時 志望だったのか? なのに、文 何だ、このマリモのようなダキ 点では、まだヒドラが失敗作だ 系というのはどういうことだ? ーニは!? おまえが描くと、み ったという先月号の展開は読ま 変文勉強して人の腹かっさばけ んなこんな絵になってしまうの れていない。なのに、この展門 るほど、日本は甘くないはずだ。か!? 素晴らしいぞ、江土!! は鋭い。ネタも、おもしろいぞ。



愛知県 小原尚明

は鋭い。ネタも、おもしろいぞ。よ、おまえの責任だ。チキショウ。



大阪府 じゃみる

ああ、最近読み始めた方は、地 って本編に登場している キャラだと思っていたんですね? うう……悲し過ぎる。かずほ

最近、「世紀末ギャラリーは、なにか素人に は入れない異常な雰囲気が漂っている」とか、 「常連以外は、投稿できないんでしょうか?」 などという意見をいただく。そんなことはな い。このコーナーはみんなのものだ。安心し て、投稿してよいのだぞ。べつに、常連をヒ

イキしているわけではない。ただ、常連にな る連中というのは、飯島が喜びそうなツボを 心得ているのだよ。というわけで、今回は初 投稿及びそれに近い人もたくさん載せたぞ。

そして、今月の大好きだは、う丸。シック でありながらゾッとする一枚を描いてきてく れた。今月も、何百枚という激戦のなかで、 とても印象に残った一枚だった。自慢してよ いぞ、誰もほめないだろうが。それから、小 冊誌を送ってくれた狸小路。載せられなかっ たが、おもしろかったぞ。ありがとさん。





徳島県 川井敏弘

川井よ、久しぶり。おまえのことは、ちゃんと 覚えていたぞ。2枚組のお色気チャメル。なかなか、色っぽい。大学行っても、頑張れよ。



北海道 エクスタシー

あ一、わかる、わかるその気持ち。教習所って、態度でかくてヤダよな。でも、それはおまえの 運転がヘタッピだからじゃないのか? 事故起 こすなよ







当に人気あんな、ほいみん。
今月も載せました。おまえ、本今月も載せました。おまえ、本

さがよいぞ。 うしてたんだろ



出来そこないの腹話術人形のようなパウエル。やはり、こいつ は人気ない。先月号の展開に満足した読者は多いと思う。しか し、パウエル。ただでは死なない。



丘庫県 福岡和子

最近、11歳とか12歳とか、やた ら汚れなき乙女よりのはがきが 多い。本当に、ストーリーについていってくれてんでしょーか?



東京都 世界仁

ゴーカイに遊んでるようだ。そ して、みんな堕ちていく。せっかくの大学生活なんだから、有意義に過ごせよ。ところで、ダキーニがただのブタになっている。



福井県 なつを

なつをのノリも、最近不気味だ。 とにかく福井ネタにこだわりつ つも、異常なボルテージを見せて いる。このままいくと、福井は危 ない集団だと庶民に定着するぞ。ら、明日を担う者が出るはずだ。



大阪府 田中伸也

この文が読めるかどうかわから んが、とってもおもしろいこと が書いてある。飯島も、そのとお りだと思う。きっと、常連の中か



福島県 チャメ太郎

しつこいぞ、おまえは。最近の 女は、男より I 枚上手なのだ。 そういう下心見え見えな態度で は、からかわれて遊ばれるのがオ チだぞ。あ、それでもいいのか?





三重県 REAL-ZE



広島県 生花



広島県 Mr.カタルシス 愛知県 🛇



生花のノリって不可思議。何か、第 1 話から読んでいるというの ウギャア、残特も悪いようう。 これを描いている姿を想像する に、はがきを出すのは初めてと 屑 くねらせているのが、最高に と、画伯の印象を受ける。着物 いう貴重な方。やっぱり、ギャ 気色悪い。関係ないが、昔、「ラ 着て、正座して、そよ風のもと、ラリーの色に染まるのは体かっ ピット」というポルノ・ホラー 縁側で描いていそう。違うよな。たのか? 怖くないんだぞ。 があったのを知っているか?



山口県 Mr.T



山口県 村崎めぐみ



秋田県 弓納持矢矧



大阪府 シャイ

なんてことない | 発ギャグだが、福助かウエル。ぜひ、着物を着・ウッズマンの赤ちゃんを描いて 妙におもしろかったので、載せ せてほしかった。次は、やっこ きた矢矧は、ついに彼を主役に4 をことにした。逆に、この状態 刷か? やっぱり、こいっぱ人 コマを描いてきた。何が狙って センチ大のカラー貼り絵だ。マ ることにした。逆に、この状態 刷か? やっぱり、こいっぱ人 コマを描いてきた。何が狙って ヤンチ大のカラー貼り絵だ。マ で完全に逆立ちするのは難しい 気がない、なんだか、かわいそ いるのか? それにしても、この と思うのだが、とうだ? うになってきた。 ベンネームはワープロで出ない。かけろという意味なのか?



前号まで

が一切の記憶を失っていることを知った……。 愛香の自分のねぐらへ連れ帰った武斗は、愛香姿を現し、謎の言葉を残して去っていった。愛香の自分のねぐらへ連れ帰った武斗は、愛香姿を現し、謎の言葉を残して去っていった。愛香の自分のねぐらへ連れ帰った武斗は、変香を追っていた謎のアスプたちとの死闘の最中、武斗の身体が膨れ上がり、全身から白い光を放姦動に巻き込まれた。クリスを追って酒場を出た武斗は盲目の少女、愛香と邂逅する。愛香騒動に巻き込まれた。クリスを追って酒場を出た武斗は盲目の少女、愛香と邂逅する。愛香スサノウのアスプ、聖武斗は金剛界都市の酒場で、クリスと名乗る美貌の女が引き起こしたスサノウのアスプ、聖武斗は金剛界都市の酒場で、クリスと名乗る美貌の女が引き起こした

ひとしきり泣いた後、 は は 顔を上げた。 頬が桜色に染まり、 瞼が腫れ上がっていたが、 涙は止まっていた。

「ごめんね。武斗。みっともないとこ見せちゃって」

聖武斗はそっとため息を洩らしながら、なんでもないというようにうなずいた。綾の嫉・如深さには出会う前から愛想が尽きている。

綾は、悠然とコーヒーをすすっている愛香 に険しい一瞥をくれた。天界の神々でさえす くみ上がってしまいそうな視線だったが、目 が見えない愛香はなにごともなかったかのよ うにマグカップをテーブルの上に置いた。

綾の肩から力が抜けた。ゆっくり武斗に向き直ると、媚びるような笑顔を浮かべた。

「説明して。どうしてこの小娘の面倒を武斗 がみなくちゃいけないの?」

綾の瞳の奥で、鋭い刃物のような剣呑な光 がきらめいた。

「理由によっては、あたし、どうなるかわか らないわよ」

聖武斗の顔から表情が失せた。開いた口から、鋼鉄よりも固く氷よりも冷たい声が洩れ 出た。

「おれが決めたことに関して、あんたにどう こう言われる筋合いはないよ、綾」

綾は、親に叱られた子供のように肩を震わ

せた。

「ごめん、ごめんよ、武斗。あたし、ぜんぜんそんなつもりはないんだから。ただ……あんたが他の女と一緒にいるって考えると、頭の中が熱くなっちゃうの」

そう言いながら、綾は手を武斗の肩の上に 置いた。暖かな温もりを持った掌が、許しを 乞うように武斗の肩の上にまとわりついてい た。

聖武斗は綾のされるがままになっていた。 だが、冷たい視線がやわらぐこともなかった。 「綾、あんたはいつでも好きなときにこの部 屋へ入ってこれる。あんたがおれのプライヴェイトに口出ししないと約束して、おれがそれを許してるからだ」

「だから、ごめんって。もう、なにも聞かない。お願いだから、そんな冷たい目であたしを見ないで」

聖武斗は肩の上を這う綾の手に自分の手を 重ね合わせた。いたずら好きの少年のような 笑みを浮かべて、言った。

「わかればいいのさ」

綾はほっと大きなため息をついた。肩から 手を離し、椅子に腰かけ直すと、飼い主から 愛撫されるのを待っている犬のような視線で、 武斗の次の言葉を待った。

聖武斗が、口を開こうとした寸前、静かに コーヒーをすすっていた愛香が意地の悪い笑 みを浮かべた。

「おばさん、わたしね、武斗にナンパされた

第三章 黒き魔人

の。武斗ってば、わたしみたいな若い子が好きなんだって」

綾が勢いよく立ち上がった。同時に、狭い 部屋の中に質量を伴った重い気が充満した。 綾のストレイトのロングへアが、静電気が生 じたときのように持ち上がった。

「もう一度言ってごらんっ!」

綾の一声で部屋に充満した気が激しく振動した。振動は波となって気を伝わり、愛香めがけて殺到していった。テーブルの上の食器が割れ、中身が床にぶち撒けられた。愛香が小さな悲鳴を上げた。

「綾っ!」

聖武斗は綾の手を引くと、豊満な身体を抱きこんだ。腕の中で綾が激しくもがいたが、満身の力で押さえこむように抱きしめた。薄い布地越しに、綾の柔らかな肉体の感触と、激しい息づかいが伝わってきた。

「落ち着け、落ち着くんだ、綾」

わななくように震える綾の背中をさすりながら、耳元で呪文のように同じ台詞を繰り返した。綾は武斗の腕の中でじっとしていたが、震えはなかなか収まらなかった。部屋に充満している綾の気も、先ほどまでのような愛香に対する殺意こそは消えていたが、生じたときと同じ密度で留まっている。

何かがおかしかった。

綾は天宇受売命のアスプだ。夜之食都市で もかなり高位のアスプなのだ。強力な霊的能力 を保持している代わりに、その能力を完全に コントロールできるように充分な訓練を受け ているはずだった。

その綾の気が暴発して愛香を殺すところだった。いくら綾が嫉妬深いとはいっても、ありえるべきことではなかった。

聖武斗は綾を抱きしめながら、テーブルの 向こうに視線を送った。

愛香は首をやや傾げ、部屋中に充満している気を透かして見るようにしていた。

「ごめん、武斗」

腕の中で綾がつぶやいた。その声がスゥイッチだったかのように、部屋に充満していた 綾の気がかき消えた。

「もう、大丈夫だから」

恥じ入るようなか細い声で言いながら、綾 は武斗の腕の中で身体を動かした。腕の力を 緩めると、綾はどこかぎごちない動きで身体 を雕した。 「どうしちゃったんだろう、あたし? こんなこと、初めてよ」

綾の顔は真っ赤に染まっていた。赤い肌は少しずつ面積を大きくし、首から鎖骨の辺りにまで広がった。綾は気まずそうに武斗から視線を外した。そして、何かを思いだしたように再び視線を合わせた。

「そう言えば、ついさっきものすごいパワー がこの街を襲ったわ。あなたも感じたでしょ う?」

反応を待つように言葉を切った。聖武斗が 無言でいると、再び口を開いた。

「もしかすると、今のもあれと関係があるの かしら?」

「あればおれだよ」

綾の口がほかんを開いた。

聖武平は椅子から腰を上げると、怒ったような顔なてで黙めたんでいる愛香の背後に回った。 ほう?」

その問いかけには答えた。要香の小さな手を取ると、握りしめた。そのまず、意識を集中させて体内の気を丹田に集めた。

身体が、水照り、無限のエネルギイが溢れ始めた。細胞の隅ずみにまで活力が行き渡り、 心の奥底に閉じこめている獣が鎌首をもたげた。

それだけだった。さら地で起きたような、 あの圧倒的な力の解放は訪れなかった。

さら地で男たちと闘っているとき、聖武斗 は確かに愛香が自分の名を叫ぶのを聞いた。 その叫びを聞いた瞬間に、あの力が湧き起こったのだ。

そして今。綾が、愛香の挑発の声に気を暴 発させた。

「痛いよ、武斗ぉ」

愛香の弱々しい抗議の声で、聖武斗は思考を中断させた。愛香の手を離し、柔らかいショートへアを撫で回した。

「悪かった」

顔を上げて綾を見た。綾は頰杖を突きながら、じっとこちらをうかがっていた。新しい 実験の様子を見守る科学者のような目をしていた。

「なにがあったか、まだ知りたいかい?」 静かに声をかけると、綾は頰杖をついたま ま力強く首を縦に振った。

聖武斗は愛香の横に腰かけると、話し始めた。

旅生終は金剛界都市の中心部を足早に歩いていた。林立する摩天楼が放つ光の渦が、足元をきらびやかに照らしていた。すれ違う男たちが、欲望と賞賛の混ざった視線を綾の美貌に注いでいく。

だが、綾は光のシャワーにも男たちの視線 にも注意を払いはしなかった。

頭の中では、さきほど聖武斗から聞いた話の一部始終が幾重にも谺していた。

綾が天宇受売命のアスプとして認定された のは18歳の誕生日を迎えた日だった。アスプ の訓練機関で激しいトレーニングを積み、霊



的能力を完全にコントロールできるようになったころに、ツクヨミのアスプにじきじきに呼びだされ、今の任務についた。

表向きは大使館に勤務するVIPのボディガードということになっているが、ツクヨミが 綾に依頼したのは、聖武斗というアスプの行動を監視し、異常を発見したら直ちに報告せ よということだった。

綾は首をひねった。聖武斗はスサノウのアスプだということだったが、スサノウはすでにアマテラスの手によってその存在を抹消されているはずだった。守護神のいないアスプを監視していったいなんのメリットがあるのだろう?

だが、与えられた任務に疑問を挟むには、 綾は若すぎた。退屈であるに違いない任務に、 内心舌をだしながら、この金剛界都市に赴任 してきた。そして、恋に落ちた。

退屈なはずの任務が、武斗を見た瞬間に甘 美でロマンティックなものに変わったのだ。

聖武斗は綾より1つ年下だった。今よりも 猛々しく、飢えた獣のようなぎらついた雰囲 気を身体にまとわりつかせていたが、その下 に、繊細で傷つきやすい心が隠れているのを、 綾はすぐに見てとった。綾の旺盛な母性本能 が目覚め、それが恋心に変わるのに、たいし た時間はかからなかった。

綾の求愛は、武斗の冷たい視線とかたくなな態度にはねつけられた。それでも、綾の武斗に対する愛情は変わらなかった。いつか武斗は自分を受け入れてくれるはずだ。その証拠にあれほどの美貌の持ち主でいながら、他に女をつくらないじゃない。綾は自分にそういい聞かせた。

綾は毎日大使館での勤務が終わると、武斗の部屋へ飛んでいき、身の周りの世話を焼いた。武斗が自分の愛を受け入れてくれないのはとてもせつなく、哀しいことだったが、この世界で武斗を独占しているのは綾だけだった。武斗の部屋で、二人で夕食を振っているときが、綾にはなによりも幸せな時間だった。

その幸せは5年近く続き、今夜唐突に崩れた。愛香という小娘と、クリスと名乗る謎の女のせいで。

摩天楼の光に照らされた綾の顔が曇った。 空を見上げると、蒼白い光で大地を照らして いた満月が雲に隠れるところだった。月の光 は、金剛界都市が発するまばゆい光にかき消 されるように消えた。

綾は顔を強張らせ、さらに足を早めた。雲に 隠れた月が、武斗の運命を暗示したように感 じられた。

一刻も早く大使館へ戻り、今夜のことを夜 之食都市へ報告しなければならない。

武斗の身に降りかかってきたアクシデントを排除して、二人の幸せな生活を取り戻すのだ。今夜の件が解明されれば、あの生意気な小娘も、武斗のそばを離れていくだろう。

接触

「その聖武斗という男に関するファイルを転送しる。大至急だ!」

反町直入はそう怒鳴って、インタフォンのスウィッチを切った。目が落ち望み、真っ赤に充血していた。顔に刻まれた皺が細かく震えていた。

こめかみを指で押しながらデスクの引出を開け、ウィスキィの小瓶を取りだした。片手で器用に蓋を開けると、琥珀色の液体を一口飲み込んだ。胃の辺りから暖かさがじわじわと全身に広がり、ささくれだった神経をなだめてくれるのを、じっとしたままの姿勢で待った。

"孔雀"を追っていたはずの男たちが見つかったのは、明け方近くになってからだった。 歓楽街のそばの空き地で倒れているところを、 反町の部下が発見したのだ。

四人の内一人は死に、残りは酔っぱらいどもに身ぐるみ剝がされていた。六角の手の者より先に発見できたのは幸いだったが、問題なのは生き残った男たちがすべての記憶を失っているということだった。"孔雀"を追っている間になにがあったのか、生き残った三人はなにも覚えてはいなかった。

反町は金剛界都市に潜入しているすべてのエイジェントを動員させて、"孔雀"の行方を探らせた。そして、たった今、聖武斗という男と"孔雀"が行動を共にしているという報告を受けたのだ。

反町は太いため息を洩らしながら、ウィスキィをあおった。最近、酒量が増えている。よいこととは言えないが、しかし、反町はくたびれた神経を鎮める方法を他に知らなかった。反町には家族も愛人もいない。帝釈天の

アスプとして認定されてから、仕事だけに全 精力を傾けて生きてきたのだ。

デスクの脇に置かれたコンピュータのディスプレイに文字が浮かび上がった。

反町は、ウィスキィを引出にしまいこむと、 椅子を回してディスプレイを覗きこんだ。そ こには聖武斗のプロファイルが映しだされて いた.

聖武斗。スサノウのアスプ。酒場の用心棒 なりかい を生業にして糊口をしのいでいる。

守護神を失ったはぐれアスプ。取るに足りない存在だ。

反町はインタフォンに手を伸ばしかけたが、 思い直したように引っ込めた。

・・・あれの衝撃を思いだしたのだ。

聖武斗は取るに足りない存在かもしれないが、"孔雀"はそうではない。あれが"孔雀"の覚醒の示すものだとしたら……。

反町は再びインタフォンに手を伸ばした。 スウィッチを入れると、言った。

「ティガナと接触したい。大至急、探しだし てくれ」

返事を待たずに、スウィッチを切った。ティガナというのはシヴァ神のアスプで、暗殺を生業としている男だ。霊的課報戦の世界では伝説的な評価を得ている男だった。

反町の顔に、自信に溢れた笑みが広がった。 充血していた目に精気が蘇り、肌に張りが出 てきた。

目標が定まり、方針も決まった。あとは行動するだけだ。

反町は今では外諜の総帥として部下を束ねる役割をこなしているが、かつては最高のエイジェントと評されたプロだった。これから現場に戻るのだ、と考えた瞬間に、疲れはすっかり消えていた。

「武斗ぉ、武斗ってばぁ。もっとゆっくり歩いてよ」

愛香の声に、聖武斗は顔をしかめた。すで に日が暮れかかっている。通りは、仕事を終 えてこれから夜の歓楽街にくり出そうとする 人々で埋まりはじめていた。

何人かの顔見知りが、盲目の少女の手を引く武斗の姿に、見てはならぬものを見てしまったような表情を浮かべて足早に通りすぎていった。今夜中に、金剛界都市のすべての酒場に噂が広まるだろう。



"スサノウの野郎が、小娘を引きつれて、ショバを回っているそうだ。とうとうあの野郎 もヤキがまわったな"

その噂は遅かれ早かれ、愛香を追っている 男たちの耳にも入るに違いない。

今日の愛香は、薄いピンクのゆったりとしたスウエータに白のスパッツ風のパンツを履いていた。綾が買ってきたものだが、その服装は愛香のコケティッシュな魅力を充分に引き出し、そして武斗を憂鬱にさせた。愛香の愛くるしい表情とその服装が、いやでもすれ違う男たちの視線を捕らえてしまうのだ。

振り返ってみると、愛香はもの珍しそうな 顔つきで、顔をきょろきょろと左右に振って いた。目は見えなくても、この辺りの歓楽街 が醸しだす雰囲気を感じているのかもしれな い。

聖武斗は小さく鼻を鳴らした。だが、少年 の面影を宿した漆黒の瞳にはどこか穏やかな 色が浮かんでいた。

「ねえ、武斗お」

愛香が満面に笑みを浮かべて武斗に顔を向けた。

「うん?」

「わたしたちってさぁ、周りの人たちからど う思われてるのかな。ただいま熱愛中の恋人 同士だったりして」

聖武斗はうんざりしたように、大きなため 息をついた。

「仲のいい兄妹だろ、きっと」

醒めた声でそう言うと、愛香の手を引いて、 足を早めた。愛香が手を振りほどこうともが いたが、離しはしなかった。

後ろを振り返らなくても、受香が唇を尖らせてふてくされているだろうことは充分に伝わってきた。

凶 気

六角純也は、疾走するAカーの窓を流れる 光景を眺めていた。搭乗者のアストラル・パワーで駆動するAカーは、静かに滑らかに街を駆け抜ける。アスプ以外の一般人ではAカーを駆動させることができないので、道を走る車は他にはなかった。

迦楼羅タワーを中心とする摩天楼の群れが 後方に去り、窓を流れる光景が次第に高さと きらびやかさを失っていった。金剛界都市の鬼門から侵入してくる"外地"の瘴気が、都市の北東部への発展の障壁になっているためだった。

六角が目指しているのは、その鬼門を中心 に広がる歓楽街だった。

六角は昨夜から一睡もせずに、あの現象の解明にあたっていた。不動明王のアスプである天野貴から、最優先であの現象を解明しろと命じられたのだ。すべてのエイジェントを街へ解き放ち、自らも足を使って情報を集めた。

結果はゼロだった。わかったのは胎蔵界都市側のエイジェントも六角たちと同じように街を俳徊し、情報を集め回っているということだけだった。重い疲労と焦燥感を小太りの身体に溜めこみながら、六角は自分のオフィスへ戻った。そして、一本のAフォン通話を受けたのだ。

「昨日のあれのことを調べているのなら、聖 武斗に会うといいわ」

Aフォンから洩れてくる声は、砂糖をめいっぱいまぶした飴のような甘ったるい女の声だった。AID内のAフォン回線はコンピュータで完全にコントロールされている。外部から六角にAフォンをかけられる人間はいないはずだった。六角は頭の中をかき回して、AIDの関係者で、糖尿病の患者を殺してしまいそうな声の持ち主を思いだそうとした。何人かの女性職員の顔が脳裏をよぎったが、六角は首を振った。

Aフォンの女は、AIDの職員ではありえなかった。

「君はだれだ? 昨日のあれのことを知って いるのか?」

Aフォンの向こうで女が笑った。声よりも 対く淫らな笑いだった。戦慄が六角の背骨を 走り抜けた。

「君はだれのアスプだ? この都市でなにをしている!?」

「聖武斗に会いなさい」

女が面白がっているような声でそう言い、 Aフォンが切れた――。

Aカーのスピードが落ち、六角の思考は中断された。顔を前方に向けると、ハルマゲドン前の写真のように、どこかくすんだ印象を受ける街並が広がっていた。道路がそのくすんだ街を目指す人の波で塞がれている。

「どうしますか?」

Aカーを運転しているトニー野口――大勝金剛のアスプ――が人ごみにいらだたしげな視線を送っていた。

「進めるところまで進んで、あとは歩こう。 たまにはこんな猥雑な場所の空気を吸ってみ るのもいい」

野口は一度だけうなずいた。六角はにこやかな笑みを浮かべて、人の流れを見つめた。 「聖武斗か。久しぶりだな」

「長官は、あんなはぐれアスプと顔見知りな んですか?」

野口が驚いたような声を出した。六角は嬉 しそうに笑った。

「昔、彼をスカウトしようとしたことがある んだ。丁重に断られたけどね」

嘘だった。聖武斗は六角の申し出を敬然と はねつけたのだった。

六角がもの思いに戦るのよりも先に、Aカーが急停止した。野口が舌打ちしながら振り返った。

「長官、どうやらこの辺で降りたほうがいい ようですね」

六角は肩をすくめながら、ドアを開けた。 外へ出ようとして、なにかを思いだしたよう に野口の方へ顔を向けた。

「どうでもいいけどさ、野口。その長官って のだけはやめてくれないか。なんだか自分が とんでもない爺さんになっちゃったような気 がして、どうにも落ち着かないんだ」

そう言うと、六角はぽかんとした顔をして いる野口を車内に残してAカーを降りた。

三軒めの酒場を出たところで、聖武斗は聞き慣れない声が自分の名を呼ぶのを聞いた。 声の主は柔和な顔のスキンヘッド。恰幅のいい身体を、道服のようなスーツで覆ったた。 スキンヘッドの後ろには、長身の、剃刀のように鋭い目をした男が立っていた。

武斗は愛香の手を引いて、自分の背後に隠すようにしながらスキンヘッドに向き直った。「おれを呼んだかい?」

「そう、ぼくのことを覚えてるだろう? 聖 君」

その間の抜けた声を聞いて思いだした。スキンヘッドの名は六角純也。金剛界都市の謀略機関AIDの長官。武斗はかつてこの男にスカウトされかかったことがあった。

「スカウトの話なら、答えは変わっちゃいな いよ、六角さん」

六角の目が仮面の上に引かれた線のように 細くなった。笑っているのだ。

「どうやら思いだしてくれたみたいだね、嬉しいよ」

六角は右手を差しだしてきた。武斗はその 手を無視した。昨日の今日でAIDの長官が現 れたのだ。殺気のかけらも感じられないとし ても、利き腕を預けるわけにはいかない。 「なんの用ですか?」

武斗が冷たい声で応じると、六角は悲しそうな表情を浮かべて右手を引っ込めた。

「特別な用事があるというわけじゃないんだ。 ただ、今ぼくが関わっているある件に関して、 ちょっと君に聞きたいことがあってね」

「今は勤務中なんだよ、六角さん。悪いけど、 また今度にしてくれないかな」

話しながら、武斗は六角の背後に影のように立っている男をさりげなく観察した。六角がなにかを摑んでここに来たのだとしたら、あっさり武斗を解放してくれるはずがない。 荒事になった場合、武斗が注意しなければならないのは、六角よりもこの男であるはずだった。

男は武斗の視線を気にするふうもなく、周 囲に鋭い視線を飛ばしていた。自分の腕にか なりの自信があるらしい。

「いや、そんなに時間は取らせないよ。たと えば、昨日の夕方……そうだな今と同じぐら いの時間に君がどこにいたのか。それと」

六角は言葉を切って、武斗の背後を目でさ し示した。

「その女の子がだれで、どうして君と一緒にいるのか、といったようなことを聞きたいだけだよ」

愛香の身体が強張るのを感じた。武斗は大 丈夫だと言い聞かせるように、強く愛香の手 を握った。

「昨日の今頃? 今日と同じで勤務中だった よ」

武斗は含羞んだような笑みを浮かべ、顎の 先を背後の愛香の方へしゃくった。

「この子は、おれのガールフレンド。目が見 えないんで、こうして一緒に歩いている」

六角が悲しそうな表情のままで、首を横に 振った。

「調べればすぐにわかるんだよ、聖君。正直

に話してくれないか」

「好きなように調べればいいさ」

六角の背後にいた男が動いた。体重を感じ させない滑らかな動作だった。

「なめた口を聞くのもいいかげんにしろよ、 小僧。今すぐおまえを引っ張っていって、無 理矢理話を聞きだしたって、こっちはかまわ ないんだぜ」

男は長身の武斗より10センチほど上背があった。武斗の間合いに入る寸前で足を止め、 剃刀のように鋭い目で武斗を見下ろした。

武斗の全身の体毛が逆立った。獣が、武斗 の心の内側に潜む獣が目覚めたのだ。獣は破 壊と暴力の予感に、震えている。

だが、武斗は歯を食いしばって獣を押さえ こんだ。愛香がいる。ここで無茶をするわけ にはいかない。

「あんまり凄まないでくれよ。おれのガール フレンドが怖がるじゃないか」

「どうやら、痛いめを見ないとわからないら しいな」

男が足を踏みだした。獣がその瞬間に武斗がしかけた戒めを食い破った。獣の咆哮に同調するように、武斗のスリムな体が膨れ上がった。男の足が地面につくのと同時に、武斗の右手が、獲物に襲いかかる毒蛇のようにしなって背中のクサナギの柄に伸びた。

「よさないか、野口!!」

野太い大音声が武斗と男の間の緊張を断ち切った。武斗の心の中の目覚めた獣を、一瞬の内に押さえこんでしまうほどの激しく力強い声だった。愛香がその声に怯えて背中にしがみついてきた。

武斗はゆっくりクサナギに伸ばした右手を下ろした。六角に目をやると、普段は線のように細い両目が、かっと見開かれていた。

「おれと一緒にいるときは、勝手な行動は許 さんぞ、野口」

六角の声からは激しさが消えていた。だが、男――野口がその声に逆らえるとは思えなかった。案の定、野口は無言で頭を下げると、六角の背後に回った。そして影に戻った。何事もなかったように。

「いやぁ、昔に比べるとずいぶん穏やかになったと思ってたんだけど、やはりスサノウのアスプだ。怒らせると怖いねぇ、大切な部下を一人失うところだったよ」

六角は武斗に顔を向けた。険しい表情はす





っかり消えうせ、いつもと同じ穏やかな微笑 が丸い顔を彩っていた。

「他に用がないなら、仕事を続けてもいいかい?」

武斗は六角にそう言うと、まだ背中に張り ついている愛香に声をかけた。

「愛香、いつまでしがみついてるんだ? も う終わったよ」

愛香は体全体で武斗の言葉を否定した。武 斗の身体の内側に逃げこもうとしているかの ように、さらに強い力で抱きついてきた。

「怖いよ、武斗。真っ黒な穴がわたしたちを 飲みこもうとしてるよ」

愛香の言葉が終わる前に、武斗は気づいた。 氷のように冷たく、暗黒よりも暗い気が、自 分に向けられているのを。 六角の顔色が変わっていた。六角も気づい たのだろう。

武斗は静かに、気が放たれてくるほうへ身 体を向けた。

最初に視界に飛びこれできたのは、ガラス 五のようなが切の感情が失せべこつの目だった。その目は何も訴えていなかった。ただ武 日を見つめているががなった。

その男は粉での人が立っていた。縮れた 髪の毛。褐色だ、爬虫類のそれのようにから かさに乾いた肌。針金のように細い身体を黒 いシャツとハンツて覆っていた。よく研ぎ澄 まされたナイフの刃を思わせる雰囲気を漂わ せている。

男はガラスの目でじっと武斗を見つめていた。その目に見つめてれているうちに、六角

の一喝によって封じこめられたはずの獣が目 を覚ました。獣は牙を剝きだし、あの男を殺 せと吠えた。何度も何度も吠えた。

武斗が獣の要求に屈しそうになったとき、 男が不意に姿を消した。後を追いたいという 欲求を、武斗はかろうじて堪えた。

「ティガナだ。あいつがどうしてこの都市に ……?」

大角が顔面を蒼白にして、呪文のようにつ ぶやいた。

男が放った暗く冷たい気は、濃い霧のよう に武井の身体を覆っていた。

都会のチョッパー・ベース

ミュージック・パビリオン



部屋とYシャツと私

有線で火がついて伸びたようだ。 しばらくコンビニのBGMによく流 れていたっけ。巷では「女関白宣 言」なんていわれているが、僕は 本家さだまさしの「関白宣言」に は及ばないと思っている(笑)。

対応機種はPC-98シリーズ、入力はDISK-BASICから。MS-DOS版BASICでも最初の "CLEAR,&H5E00"を "CLEAR 10000"にでもすれば動くだろう(未確認)。I160行の "FLAG=0"を "FLAG=1"にすると、PSGにエフェクトをかけて演奏するが、演奏までにえらく時間がかかるので、 I にするのはヒマなときだけにしておこう。

原曲はいろいろな楽器がまざって楽しませてくれるが、今回はピアノ伴奏で歌う構成にしてみた。 普段ピアノ譜から原曲に近づけるように編曲するのだが、今回は全く逆で、ピアノ譜を作るような感じであった。よって、原曲と同じなのはメロディーとコード進行だ

結局GWはどこにも行かなかったのであった。友人が代わりばんこに遊びに来てくれたので、退屈はしなかったが。

6月といえば「結婚」の季節である。読者 ではあまりいないだろうけど、祝いの曲に。

けである。もっとも、僕はピアノ が弾けるわけではないので、その ままピアノ演奏できるかどうかは 定かではない(笑)。

そういえば、'91年11月号のプログラムに行落ちが発見された。落ちた部分のリストを載せておく。発見者の五十嵐クン、Thanks!

BAD COMMU NICATION

作者は常連の石原直幸クン。ついに中古の88MAを購入したので挑戦したということだ。

対応機種はPC-880I+ボード 2。fm.iplを立ち上げ、拡張音色の使用 を * Y にしてから打ち込むこと。 マシン語ルーチンが使われている ので、実行前には必ずセーブする こと。

「プログラムを長くしてでもいい音を聴かせる」という方針で作っ

たと書かれているが、確かに長い。 読者投稿最長記録かもしれない。 FMのMMLだけで、PCMドラムもPSG も鳴らしてしまおうという途方も なく大変な作りをすれば、そうで なくても長いこの曲を再現しよう とすれば、しかたがないところだ ろう。

「FM音源できれいなノイズを出す 方法」が知りたいとの質問が石原 クンからあった。FMでは変調をか けすぎるとノイズになる。 つまり 思いっきり変調をかけてやればよ いだけだ。 具体的には、AF=56 で、全オペレータのMLを15、TLを 0にしてやれば最高度の変調、つ まりノイズになる。

さて、来月はついに68でMIDIに 挑戦である。演奏にはCコンパイ ラ付属のOPMDRV3.Xが必要になる だろうから、入手しておくように。 それではまた来月。お楽しみに。

音楽プログラム& リクエスト・質問 大 墓 集

●音楽プログラムの応募方法

フロッピーディスクへセーブした 作品に、以下の事項を明記した用紙 を添えてください。

①曲名、作詞・作曲者、発売しているレコード会社

②対応機種、使用言語

③プログラムで工夫した点や凝った 部分についてのコメント

④住所、氏名、年齢、電話番号

なお投稿いただくフロッピーディスクはボール紙などで補強してください。また投稿された作品につきましては返却できませんので、あらかじめご了承ください。

●応募先

●101 東京都千代田区神田神保町 3 -3-7 昭和第 2 ビル 4 F (株新企画 社 ポプコム編集部「ミュージック・ パビリオン」係

●リクエスト&質問の募集

このコーナーで取り上げてほしい 曲をリクエストしてください。作品 投稿時に同封してもいいですし、ア ンケートはがきでもけっこうです。

また、音楽プログラムやミュージックツール、音楽用語などの質問も大歓迎です。いずれコーナーを設けて「Q&A」の形でご紹介させていただく予定ですので、大勢の方からの質問をお待ちしています。



P O P | LOAD

コバルト・ノベル大賞佳作入賞したの / 「コバルト」 6 月号(5 月18日発売)見て♡ 古神先生と同業になるかもよ。(北海道 沙山うい) 1 ルーニン:わあい、ういちゃんだぁ。おめでとう。(1) 北海道で作家生活するの? 東京に出てくるんだったら、おいしいものごちそうしてあげるからデートしてね(:_:)。

■ミュージック・パビリオン

| STORTING | STORTING

加更更更更更更更 以下はPSGエンベローブルーチンです。1930行がFLAG-10なら省略できます。 T45-W105(TMOR_T1+1,1) IF T55--THEN T1-T1+1:GOTO •GETNUMLOOP IF "6-4-T55 AND T58<-9" THEN T68-T55-T55:I1-T1+1:GOTO •GETNUMLOOP NUM-YALT68) RETURN • GETMML .VOICE FOR I -1 TO 4 A&I.(1,0) = 31 -A&I.(1,0) : A&I.(1,1) = 31 -A&I.(2) = 31 -A&I.(2) A&I.(3) = 15 -A&I.(3) = 15 -A&I.(4) = | F LEW (MD (CH, NO (CH)) - LEW (TI\$) > 24# THEN NO (CH) - NO (CH) + NO (CH, NO (CH)) - TI\$ - STR\$ (NUM) | NO (CH, NO (CH)) - TI\$ - STR\$ (NUM) | COTO - GGTT MALL. | COTO - GGTT MALL. | NO (CH, NO (CH)) - TI\$ - STR\$ (NUM) | NO (CH, NO (CH)) - NO (CH) - NO (ポニーキャニオン 平松愛理作詞・作曲 Coded by ポンポコリン後藤 92/04/28 平松愛理 「部屋とYシャッと私 以下はPC-88型音色設定ルーチンです。 TMP\$=ML1(J):CH-4:GOSUB *PSGENVSET TMP\$=ML2(J):CH-5:GOSUB *PSGENVSET TMP\$-ML3(J):CH-6:GOSUB *PSGENVSET Score:耳コピです・・・。 シーケンスルーチン •PSGENV 'VI. 01 92/02月号 PRINT I *PSGENVSET FOR TI=1 TO LEN (TMP\$) •GETNUM RETURN



イイシャツイ物プログラムリスト

```
rdd rdd o2e4, >b4, >g+2, r8
rf+f+ rf+f+ o3r8e4, >d4.2.4r8
b-2, a2,> o3r8r8g+4,>
                                                                                                      8g+22 4 8r4f+g+
 3550 P. (14) Title ree rece redd 3550 P. (14) T. (14) T. (15) 
                                                                                                                                                                          000000
                                                                                                                                                                          '000000 [D-2]
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       t110g+t100f+t90e
t110g+t100f+t90et116
b2.
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                rd2 o2e4.>b4.>g+2.r8
rf+2 o3r8e4.>d4~2~4r8
a2.> o3r8r8g+4.>e8~2~4r8
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          rdd rc+c+
rgg rgg
e2. a2.
>c+2<f+a 2.4 r2ra>
                                                                                                                                                                                                                                                                             r4>c+<bag+ ag+f+g+ab >c+2<f+a 2.4 r2ra>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                2.4 r2ra>
rd2 rd2 tll0g+tl00f+t90et
rf+2 rf+2 b2.
b-2. a2.> e2.
dc+<b>c+<b>c+<b>c+<br/>c+2.
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           r 2.
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             2 r 4
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         c+2.
e2.
a2.
2.4. 4r2
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   >c+2<f+a
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    a4g+2 4 8r4f+g+
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         ra2 rf+2 ra2 r>dd
rf+c+ rd<br/>62. e2. a2.
aaba4g+ af+f+4, r a4f+4g+a
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      ag+f+g+ab
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            r4>c+<bag+
rc+2
ra2
f+2.
2 r 4
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              2 r 4
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     0 M1(32) = ra2 ra2 ra2

0 M2(32) = rf+4 rfd rec+

0 M3(32) = rd+2. d2. cd2.

0 P= raaaaa aba4.r aaaaaa a

0 M5(32) = P
                                                                                                                                                                                                                               MI(21)=MI(11)
MZ(21)=MZ(11)
MZ(21)=MZ(11)
MZ(21)=MZ(11)
MZ(21)=P
MZ(21)=P
MZ(21)=P
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    00000
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                000000
                                                                                                            000000
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                e2<ab
                                                                                                                                        '000000 [B-2]
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              000000 [C-2]
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   MI (24) = MI (14)

M2 (24) = M2 (14)

M3 (24) = M3 (14)

P="c+dc+dc+d

M4 (24) = P
```

[C]

M1 (20) = 7 M2 (20) = 7 M3 (20) = 7 M4 (20) = 7 M6 (20) = 7

M1 (13) = " M2 (13) = " M3 (13) = " M5 (13) = " M6 (13) = "

M1 (23) = "
M2 (23) = "
M3 (23) = "
M4 (23) = "
M5 (23) = "
M6 (23) = "

33729 33739 37739 37759 337769 33789 33789 33889 33889 33889 33889 33889 33899 33899 33899 33899 33899 33899

[Q] 000000

M1 (30) = 7 M2 (30) = 7 M3 (30) = 7 M4 (30) = 7 M5 (30) = 7 M6 (30) = 7

■ミュージック・パビリオン

BAD COMMUNICATION プログラムリスト

@9 Vocal & D. Guitar e) Bass
(*, 9, 1, 0
(*, 2, 0
(*, 1) NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 2
(*, 0) PMS
(*, 0) NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 2
(*, 0) NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 2
(*, 0) NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 2
(*, 0) NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 3 @10 Noise (F-out) 1, 6, 2, 0 0, 1, 0, 0 1, 2, 1, 0 V X Y):NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 10 AMD PMS @11 Noise (F-in) @3 S. Drum (Long) @7 Exhaust Note **@8** Exhaust Note V (X, Y): NEXT Y, X: CMD VOICE V: ISET 6
AMD PMS
29, 2, 9, 9
ML DT AMS
6 Synth. Piano Y = 0 TO 9:READ V(X, Y):NEXT Y, X:CMD VOICE V:1SET 9
SY STREED PMD AND PMS
1, 4000, 10, 0, 0
RR S1 OL KS ML DT AMS
90 Vocal & D.Cu
8, 1, 23, 2, 4, 0, 0 NEXT Y, X:CMD VOICE V:ISET 4 PC-8801AA, MC or PC-880 FR, XH, FE with Sound-Board II)
Composer: Takahiro Matsumoto
Programmer: Naoyuki Ishihara Guiter @5 Guitar TO 9:READ V(0, Y):NEXT Y:CMD VOICE V:ISET 7 OM WF SY SPEED PMD AMD PMS 15, 0, 1, 128, 127, 0, 12, 0, 0 7 V (X, Y) : N.
AMD PMS.
60. 7.
ML. DT A:
7, 3, 6,
9, 3, 6,
11, 2, 9 AMS. Set MML Patterns TO 9:READ V(
SPEED PMD AM
1, +3,
SL OL KS
1, 128, 2,
6, 5, 2,
6, 29, 2, 0 TO 9:READ V SPEED PMD A 16000, +100, V(1, 1) = 28 : V(1, 2) = 0 : V(1, 3) = 0 V(2, 2) = 5 : V(2, 3) = 5 : V(2, 4) = 3 CMD VOICE V: ISET 3 V (0, 7) = 11 : CMD VOICE V: ISET 8 VOICE Y = 0 S Y TO 4:FOR YOM WF 90M WF 915, 1, 15, 6, 12, 6, 12, 6, 12, 6, 12, 6, 12, 6, 1 TO 4:FOR OM WF OM WF 15, 2, DR SR I V (0, 5) = -3 : CMD : CMD VOICE DATA 31, DATA 31, DATA 31, DATA 31, FOR X=0 T

AF

DATA 2,

DATA 31,

DATA 31,

DATA 31, AF DATA 56, FOR X=0 T AF DATA 60, AR DATA 31, DATA 22, DATA 31, DATA 22, DATA 31, DATA 31, DATA 31, DATA 31, (for FOR X-0 T AF DATA 48, DATA 31,
DATA 31,
DATA 31,
DATA 28,
FOR X=0 1 AF DATA 60, FOR X=0 T AF DATA 58, DATA 28,
DATA 28,
DATA 31,
FOR X=0 T DATA CMD

4999 PER 10.3 49	MM (36) = " MM (37) = P MM (37) = P MM (37) = P MM (38) = P MM (3	MEG (49) - 0.2 MEG (40) - 0.2	PP-(ACA) 22 A CACA) 22 A CACA) 22 A (CACA) 23 A (CACA) 24 A (CACA) 24 A (CACA) 24 A (CACA) 24 A (CACA) 25 A (CACA)	DATA 16, 17, 18, 23, 24, 25, 33, 34, 3 DATA 16, 17, 18, 26, 27, 28, 36, 37, 3 DATA -1, 42, 50, 51, 52, 61
--	--	--	--	---

```
Cg (53) = FPRFG-4FG-RA-L32@91V1405Q8Y40, 242Y166, 35Y162, 157@#8. Y166, 35Y162, 18
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        C$(54) = VI$+"A-1"
C$(55) = "FI6E-8F8. C4, Y40, 242Y166, 36Y162, 760MY166, 36Y162, 1000MY166, 36Y162, 141
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     : B$ (69) = A-4. R8V6A-4V13D-E-*
: B$ (71) = FE-D-&D-16L16Q7D-<B->D-*
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           : C$ (34) = @33V7@MQ705R2R8G-8F8G-8"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          B8 (81) = 'L16eV'12qQG6RCREE'RCREC'RCRE-CA->'
C3 (47) = 'L16eV'12qQG6RCREE'RCREC'RCRE-CA->'
C3 (47) = 'L16eV'12qQG6RCREC'RCRE-C'RCRE-C'RCRE-C'RCRE-C'RCRE-C'RCRE-C'RCREC'RRCC-RCRERA-C-RCREC'RCREC'RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRERA-C-RCRE-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C-RCB-C
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   B$ (56) = "O5E. D. <A-B-4>D-"
B$ (58) = "O5E. D-. <A-B-4>D-D-
B$ (60) = "Q8E-4. FF2"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                : C$ (32) = @6V11@MO5F1"
: C$ (33) = "G-1"
: B$ (38) = A-2R4.. L16@905V13D-
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 : B$ (48) = Q7D-E-E-E-E-E-4
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      B3 (39) "L16QTD-8, E-8E-8E-4R8R(B-B->": B5 (40) ""D-E-8E-8E-E-G-4"
B5 (41) "PRE-E-8E-E-E-G-E-R6RQBD-
B5 (43) ""QPE-E-E-E-E-E-E-4E-D-8E-8E-
B5 (43) ""A4A "VAT A4A" A4A "VAT A4A" A5A" A5A" B5 (43) ""a33V7aWQ7OSR2R8G-
B5 (44) ""QPE-4R8RE-B-8E-8" ": C5 (34) ""a33V7aWQ7OSR2R8G-
CS (38) = "G-. F. D-E-4F4"
CS (40) = "G-4. A-A-2"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      : C$ (35) = Q5L4BB-A-B-*
: C$ (36) = A-G-F2*
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  C$ (41) = * 06V120MO5F1*
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          \begin{array}{l} \textbf{BS (62)} = \bullet 9 \text{V} 1405 \mathsf{Q7G-8E-4.} \\ \textbf{BS (63)} = \bullet 9 \text{V} 13Q7 \bullet \textbf{MO3E-8} > D - 8E-8Q1E-E-Q7FG-RD-RQ1E-Q7D-E-* \\ \end{array} 
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  BS (89) ** @4V12Q4@ROSRRB-B-B-B-RRB-B-B-E-*
CS (51) ** @4V12Q4@LOSRG-C-G-G-RRG-G-RG-G-E-*
BS (99) ** RRB-B-B-RA-G-E-G-RG-E-
CS (52) ** RRG-G-G-G-RRD-E-E-G-RD-D-E-*
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        \texttt{CS} \ (45) = \texttt{`L1669V120MO5Q1E-E-Q7D-RD-D-E-G-8E-4...C} \\  \texttt{CS} \ (46) = \texttt{`V14R8D-R8D-R8D-R8D-R8Q6D-8"} 
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         B$ (33) = @WQ8@8V1503D2...R64V1@[DD]32*
B$ (34) = V15E4..R32@7G4&G8...
B$ (35) = @6V11@MD5B-1*
B$ (36) = B1.*
B$ (37) = A-1*
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   C$ (37) = @29V11Q706L8G-. F. D-E-4.
C$ (39) = G-4B-4A-4FG-*
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        B$ (55) = "L805E-. D<sub>1</sub>. <A-B-4."
B$ (57) = "05E-4G-G-E-4D-E-"
B$ (59) = "05E-E-G-4E-4D-E-"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       1440 B$ (61) = 06V120MO5B-1"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           B$ (45) = "L4Q4A-G-FG-"
B$ (46) = "L4FE-D-2"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               3250
```

```
: B25=B15+B15
: C5 (4) =Y85+"@5@R"+B25+Y45+B5 (4)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             : B$ (15) = RRFRG-4FG-RA-8. G-8"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | See Bits - OSGQV8E.E.E.E. | See Bits - Bit
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           \begin{array}{l} \text{CS} (111) = \text{Y2S}^{\star} \cdot \text{L160} \text{2SV120MG} 604F4G - 4FG - RD - 8, E - 8^{\star} \\ \text{CS} (12) = \text{RS} (12) \\ \text{CS} (14) = \text{RS} (12) \\ \text{CS} (14) = \text{Y4} + \text{SE} (14) + \text{Y1} \\ \end{array} \\ \hspace{0.5cm} \begin{array}{l} \text{CS} (113) = \text{CS} (115) + \text{ST} (15) + \text{Y1} \\ \text{CS} (113) = \text{RS} (15) + \text{Y1} \\ \end{array} \\ \end{array} 
                                                                                                                                                                                                                                                                                       HHOpen
HHStop. RS
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         B$(10) =B1$+">CCQ8V11CCDDDDDDDP
C$(10) =Y5$+B1$+"A-A-Q8V11A-A-"+Y7$+"B-B-B-B-B-B-B-B-
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16) * 18 (16
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            AIAS='03' AIS+"E-" +A48+"R" +A45+">E-" +A3$+"E-"
AIBS='03" A28+"E-" +A38+"R" +A48+">E-" +A48+"E-"
AICS='03" +AIS+"E-" +A48+"R" +A58+">E-" +A58+"E-"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    A1DS="03"+A6S+"E-"+A4S+"R"+A5S+">E-"+A5S+"E-"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    A1G$="03"+A2$+"D="+A3$+"R"+A3$+">D="+A4$+"D="
A1H$="03"+A6$+"D="+A4$+"R"+A3$+">D="+A3$+"D="
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    B$(11)-Y2$**L16@68V140MQ704F4G-4FG-RD-8.E-8*
B$(11)-R$R$RC-4FG-RD-8.E-8*
B$(13)-Y3$**A-RA-RG-RG-RFRRG-RG-R'
B$(14)=FRRRG-4FG-RA-8.G-8*
: B$(15)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   A115 0 0 0 495 B 444 R 78 445 B 445 R 78 445 R 7
HH. RS
HH. TB. RS
BD. HH. TB. RS. SD. TM
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           A1E$-"02"+A2$+"B"+A3$+"R"+A3$+">B"+A4$+"B"
A1F$="02"+A6$+"B"+A4$+"R"+A4$+">B"+A5$+"B"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    A115="03"+A25+"F"+A35+"R"+A35+">F"+A45+"F"
A115="03"+A65+"F"+A45+"R"+A45+">F"+A55+"F"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       00 725-79, 10710, 1072, 14673, 1 Y4, 8075, 1 

10 735-72, 25873, 1 Y4, 14475, 1 

20 745-72, 19573, 1 Y4, 10875, 1 

30 755-72, 2273, 1 Y4, 8075, 1 

50 775-72, 17073, 1 Y4, 4375, 1 

60 785-72, 17073, 1 Y4, 4375, 1 

70 2C4, 3CH, 3CH, 5CH, 6CH
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                . RS
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             A$ (1) =A1A$+A1C$+A1B$+A1C$
A$ (2) = "Y29, 78" +A1A$+A1B$+A1D$
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              AS (3) = AIES+AIFS+AIES+AIFS
AS (4) = AIGS+AIHS+AIGS+AIHS
AS (5) = AIGS+AIHS+AIS+CD-RRRR4*
AS (6) = AIIS+AIJS-AIIS+AIJS
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                : ' BD. HH.
          A45="Y16,40"

A55="Y16,40Y3,0"

A65="Y16,59Y13,0"

A75="Y16,32"

A85="Y16,32"

A85="Y16,32"
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                PSG
```

4, 3, 5, 9, 11, 42 2, 1, 1, 6, 75, 6 7, 7, 7, 1 6 , 78, 36 7, 7, 7, 7, 1 6 , 78, 36 9, 1 6 , 1 1 , 6 9 , 4 6		12.1.1.0.63.46 2.0.57.1.84.50 2.0.61.9.84.50	2, 98, 52, 3, 91, 8 2, 11, 16, 95, 8 4, 3, 3, 9, 54, 36 7, 7, 7, 10, 78, 8 9, 18, 10, 11, 68, 48		
45, 35, 45, 35, 557, 60,		66.66 66.66	88, 64, 29, 84, 56 89, 51, 1, 6, 6, 1, 11, 194, 6, 2, 2, 1, 45, 35, 6, 6, 6, 65, 6, 69, 9, 6, 59, 8, 59, 39, 17, 17, 12, 6, 6 19, 17, 17, 12, 6, 6	4, 22, 22, 1, 13, 49, 49, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40	17, 17, 14, 0, 19, 19, 19, 19, 19, 11, 14, 0, 22, 22, 8, 37, 17, 17, 14, 0, 24, 24, 24, 24, 8, 37, 26, 26, 26, 24, 37, 37, 38, 38, 38, 38, 38, 38, 38, 38, 38, 38
2, 1, 1, 1, 72, 0, 2, 1, 1, 1, 76, 0, 7, 4, 4, 0, 78, 0, 7, 4, 4, 0, 78, 37,	DATA 2, 16, 16, 1, 61, 41, MATA 3, 18, 18, 1, 36, 33, DATA 2, 29, 29, 1, 61, 41, DATA 2, 12, 12, 11, 13, 36, 33, 31, 23, 23, 23, 14, 36, 33, DATA 3, 25, 25, 1, 36, 33, 31, 3, 25, 25, 1, 36, 33, 33, 32, 34, 36, 33, 33, 35, 25, 1, 36, 33, 34, 36, 34, 36, 33, 34, 36, 34, 36, 33, 34, 36, 36, 36, 36, 36, 36, 36, 36, 36, 36	MATA 12, 62, 6, 6, 79, 43, 10, 11, 12, 62, 64, 19, 19, 19, 19, 19, 19, 19, 19, 19, 19	2, 87, 63, 1. 2, 1, 1, 1, 192, 2, 1, 1, 1, 196, 2, 1, 1, 1, 196, 2, 1, 1, 1, 196, 2, 1, 1, 1, 196, 2, 16, 1, 1, 196, 196	DATA 2.28.1.30.1.30.31. DATA 2.28.1.30.1.30.31. DATA 2.28.28.5.01.41. DATA 2.28.28.5.01.41. DATA 3.28.28.5.1.4.67. DATA 3.28.68.5.21.4.67. DATA 3.28.68.2.1.4.67. DATA 2.28.28.5.1.30.33. DATA 2.28.28.5.1.30.33. DATA 2.28.28.5.1.30.33. DATA 3.38.33.31.36.33. DATA 3.38.33.31.36.33. DATA 3.38.33.31.36.33. DATA 3.38.33.31.36.33. DATA 3.38.33.31.36.33. DATA 3.38.28.28.18.36.33. DATA 3.38.28.28.18.36.33. DATA 3.38.28.28.18.36.33.	2, 2, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 3, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6,

'91年11月号『思い出がいっぱい 追加分プログラムリスト

本文にもあるように昨年11月号で掲載した『思い出がいっぱい』のプログラムリストに行落ちがありました。ごめんなさい。不足分は以上のとおりです。

66, 36Y162, 1410WY166, 36Y 67, 36Y162, 1410WY166, 36Y 6-8G-G-D-4, <b-b- 4R4E-8D-8E-8</b-b- 	B8735-85 (101) -735-85 (101) -77G-8G-4* -82V1404RERRER* -82V1404RERRR1601A-6KC0M* -RRERR1601A-6C0M* -RERRRAT604 (DD) R169RCRR0M* -*R0AR1604 (DD) R169RCRR0M*	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	3, 11. 3, 17. 42. 3, 18. 5, 19.	9, 10, 10, 11, 60, 40 11, 1, 17, 63, 0
V12C1 V9F4. B=1~ S-8G- G-8G- A-8G- D6B-6	C\$ (70) C\$ (70) B\$ (102) B\$ (102) D\$ (3) = D\$ (11) D\$ (11) D\$ (11) D\$ (11)	BEE GIEE DE CID	2. 1. 1. 4. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	9, 6, 6, 8, 57, 9, 9, 6, 6, 9, 6, 9, 6, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9,
	10 00 00 00 00 00 00 00	ELIBERIERIERE BELEFIERIERIERIERE GOLGGON GOLGG	(A2	8. 8. 8. 10. 56. 0. 9 8. 8. 8. 10. 56. 0. 9 4. 4 4. 4 4. 4 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6. 6
A COURT OF C	(189) - 72. L22VIIo100808BalkalBalka	R (BO) R (BO) R (BO) C	2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2. 2	7, 4, 4, 9, 55, 9, 6, 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16, 16,
CS (5.36 CS (5.56 CS (5.66 CS	2	7.6 DS (17.6	000000000000000000000000000000000000000	4700 DATA 4720 DATA 4730 DATA 4730 DATA 4750 DATA 4770 DATA 4770 DATA 4780 DATA 4890 DATA 4890 DATA 4830 DATA 4830 DATA 4830 DATA 4830 DATA 4830 DATA 4830 DATA 4830 DATA

日本音楽著作権協会(出)許諾第9252349-201号





た姫を救出しなければならないのだが……。 が書きでと、東京郊外の私立星ヶ丘高校を突然 〈前号まで〉、東京郊外の私立星ヶ丘高校を突然 〈前号まで〉、東京郊外の私立星ヶ丘高校を突然

幻想郷に応援歌

月が明るく頭上に輝いている。ここは深い森の中。霧の立ち込めるいかにも幻想的な雰囲気だが、それには似つかわしくない一団が森を抜けて行こうとしていた。幻想郷・イラディエールの危機に巻き込まれ、学校ごと飛ばされてきた星ヶ丘高校の生徒たちである。

その一団の中に、団員を連れた応 援団の宮本龍馬がいた。傍らの後 輩、神崎翔に話しかける。

宮本 いいか、相手は吸血鬼だ。 どんなことになるとも限らねえ。 できるだけ固まって、相手につけ込まれねえようにな。

神崎 はい。それはウチの連中にも十分注意してあります。 それは そうと、その金属バットは何なん ですか、先輩。

宮本 何って、イザというときの 武器じゃねえか。

神崎 ……川原で中学生がケンカ するんじゃないですから。イラデ イエールの村の人が、剣とか弓と か貸してくれたじゃないですか。 まだ余ってるはずだから借りてき ましょうか。

宮本 ええい、やかましい! 星 校の応援団たるもの、そんな飛び 道具に頼ってどうする! 高校生 なら高校生らしく、こーゆーもの

「幻想学園」Vol.4到着。キミのキャラクターの首尾はどうかな? — えっ、まだ参加したことがない/ 今すぐP.175の応募用紙に記入して星高生徒の仲間入りだ。すでに参加してくれているキミも少々の失敗にはめげないでくれ。キミたちの活躍を心から期待しているよ/



で勝負せんか!

神崎 わ、わかりました。わかり ましたから、金属バットを振り回 さないでください!

神崎が逃げる。空手部の真田征士 が横から宮本をなだめにかかった。 真田 おいおい、あまり遊ぶなよ。 先は長いんだぜ。

宮本 それもそうだな。

あっさりと納得し、宮本はバット を下ろした。真田は霧の彼方に見え 隠れする、高い塔を仰いで宮本にい った。

真田 この世界のお姫様が魔物に さらわれたっていう塔はあそこだ な。無事にあそこまで行き着けれ ばいいが……。

宮本 あたりまえだ。そのお姫様

を救出しないと、もとの世界に帰 れないんだろう。何がなんでも救 出するぞ。

真田 そうだな。しかし、その吸 血鬼だか何だかの親玉も塔にいる わけだろう? あまり楽観的には なれないぞ。

宮本行ってみて勝負するだけさ。 どんな親玉だか知らないが、ウチ の学校にゃいろんな生徒がいるん だぜ。腕の立つ命知らずも多いし な。

真田 ……そういうのも結構問題 あると思うが……。

真田が複雑な表情になった。それ も道理、お姫様救出を志願してやっ てきた生徒の中には、純粋に正義感 にかられて来た者だけでなく、何と なく好奇心からついてきた者や、な んとお姫様をナンパしようと目論ん でいる者もいるのである。……多彩 というか、何というか……。

隣を歩いていた神崎が、ひょいと 真田を見上げていった。

神崎 学校に残った連中は、どう しているんでしょうね。

真田 アイテム探しのほうか。何 とかうまくなってくれてるといい な。お姫様が救出できて、月光の ティアラが手に入っても、剣と鏡 がそろわないともとの世界には帰 れないらしいからな。

宮本 そっちはそっちで信用する しかないな。人事を尽くして天命 を待つってとこかな。

真田 それはそうだが……。

宮本 星校生は、それほどヤワじ やねえぜ。おい、神崎、景気づけ に応援歌でも歌うか。

神崎 押忍! よーし、星ヶ丘高 校応援団整列!

神崎の号令で、応援団の連中がさ っとその場に整列した。

宮本 押忍! 星ヶ丘高校応援団、 第一応援歌斉唱!

白い手袋をはめた宮本が指揮をと る。森の中に、応援団の歌う応援歌 が流れていった。

ナンパな救出者

けたたましい悲鳴が響き、誰かが 草地に倒れる音がした。また魔物で も現れたのかと表情を変えイラディ エールの少女剣士・リアナが駆け寄 ってくる。そこには倒れた男子生徒 を抱き起こすめぐみの姿があった。 リアナ どうしました? 何か事 故でも?

めぐみ あ、あはははは……。う うん。何でもないの。ちょっとカ レが脅かすもんだから……。

めぐみが笑ってごまかそうとす る。倒れていたフェンシング部の高 森暁が、あごを押さえながら起き上

高森 あたたたた。そりゃさ、急 に肩を叩いたのは悪かったけどさ あ。いきなり手刀を飛ばすっての もひどいんじゃない?

めぐみ きゃんきゃん。ごめんな さい。そんなつもりじゃなかった んだけど、手が勝手に動いちゃう んだもん。

高森 これだもんなあ。うかつに 手も出せやしない……。

めぐみ え? 何かいった? 高森あ、いや。何でもない。

高森があわててごまかす。そんな 高森を見て、合コン部(……どんな クラブだ)の架菜瑞穂がクスクス笑 った。

架菜 だめねえ。アプローチする ならもっと相手を見てやらなくち ゃ。めぐみみたいに鈍感な子に、 いきなり手を出すなんてシロート のやることよ。

高森 悪かったな。ええい、めぐ みちゃんがだめなら、いっそ塔の お姫様を……。

リアナ あの、大丈夫ですか? お 怪我はありません?

状況を察したらしいリアナが、よ うやく表情を和らげていった。高森 は恥ずかしそうにリアナを見たが、 その瞳がいきなり輝いた。

高森 リアナさんて……美人です \$20

架菜 ……また始まった。

架菜が呆れ顔にいうのもかまわ ず、高森はリアナの手を握った。 高森 あの、いきなりですが、恋 人います?

リアナ え?

高森 もし、まだ決まった人がい ないのなら、ぜひこの僕を恋人候 補に……/

リアナ ……。

意味を察したリアナは、ぱあっと 頰を赤らめた。

リアナ いえ、私などはまだ未熟 ですから……。そのようなことは 考えられません。

リアナは赤面したままうつむいて しまう。高森は感動したようにリア ナを見つめる。

高森 リアナさんって純情なんで すね。今までの僕の周りにはいな かったタイプだ。ぜひ僕と結婚を 前提におつきあいを……。

小宮 こらこらこらっ!

さらにリアナに接近していく高森 を、野球部の小宮辰之が無理やり引 きはがした。

小宮 見ろ、リアナさんが困って いるじゃないか。いいかげんにせ んか。

高森 でも……。

小宮 でもも何もないっ。(リアナ に向き直り) すみませんリアナさ ん。不躾な後輩で……。

リアナ いえ……。

リアナ、ほっとしたように微笑 む。高森が不満そうな表情で小宮を 見た。

高森 先輩、先輩もリアナさんが 好きなんでしょ。いいカッコしよ うとしてエ……。

小宮 ええい、やかましい! 俺 たちにはお姫様救出という使命が あるんだ。色恋など1年生にはま だ早いわっ!

高森 しかしですね、こーゆー息 抜きも人生には必要ですよ。

小宮 おまえの人生は、息抜きだ けでできてるんだろーが?



織田めぐみ

星ヶ丘高校1年。家庭 績も平凡だが、反射神 経は抜群にいい。生来 の不器用さを努力で補 うけなげな子。



リアナ

イラディエールの世界 の女剣士。生徒たちと 行動をともにする。生 徒たちのお姉さん役 薄いブルーの瞳に亜麻 色の髪。剣の腕は一流



杉本麗

星ヶ丘高校2年。園芸 部に所属している。め ぐみの幼なじみでもあ り、よき先輩でもある。 才色兼備だが、怒らせ

Vol.4

潮見茉莉&姫崎せりか

Illustration

白虎

遊演体

真

架菓 何やってんの2人とも。置 いてくわよ。

架菜が呆れたように声をかける。 めぐみとリアナと3人で肩を並べて 歩き出す。

架菜 男の子はいいわよね。私な んかいい男がいなくてがっかりし てるっていうのに。ねえ、リアナ さん。イラディエールにはいい男 いないの?

リアナ さあ、私には……。

架菜 リアナさんってほんとにマ ジメねえ。めぐみはめぐみでオク テだしねえ。だめよお、もっと2 人とも積極的にならなきゃ! さ、 行きましょ。もっと先にいい男が いるかもしれないでしょ?

架菜は2人の肩を叩くと、さっさ と先に行ってしまう。困った顔をし てリアナがめぐみを見た。

リアナ あの……そちらの世界の 女性はみんなあのように積極的な のですか?

めぐみ 瑞穂ちゃんが積極的過ぎ るんだと思う……。

めぐみが弱々しくそう答えたと き。茂みの向こうで何やらものもの しい音が聞こえた。

土の中の魔物

風見 ええい畜生! 何だってん だよお!

古鷹 大丈夫だ。しっかりしろ。 吉貝 そうだ。もっと手を伸ばせ。 引っぱり上げてやる。

土の中に腰まで埋まり、拳法同好 会の風見ハヤトが必死でもがいてい た。それを助けようとしているの が、剣道部の古鷹宗成と茶道部の吉 貝安部能丸(どうでもいいけど、ど うにかならんのか、このネーミング は/ 読者のみんなも参加するとき はあまり恥ずかしくない名前にしよ うね) である。

風見 いててっ! 何なんだ、抜け やしねえぜ!

風見が悲鳴をあげる。体の大きな 先輩が2人がかりでも、風見の体は 地面に埋まったままだ。

そこヘリアナとめぐみが駆け寄っ てきた。

めぐみ あ! どうしたの、風見 くん。先輩、どうしちゃったんで すか?

古鷹 どうもこうも……ここを歩 いてたら、いきなり地面が落ち込 んで、こいつがハマってさ。引き 抜こうとしても全然だめなんだ。

古鷹が汗を拭いながらいう。吉貝 も、その奇っ怪な顔を歪めて何とか 風見を救い出そうとする。しかし風 見の体は、びくともしなかった。

と、地面の状態を調べていたリア ナが、静かに振り向く。

リアナ 皆さん、危険ですから下 がってください。

めぐみ えええ? 危険って、ど

ういうこと?

リアナ たぶん、この下に何かい ます。私が追い出して斬りますが、 もしものときには、皆さん自分で 身を守ってくださいね。

風見 ちょ、ちょっと! 俺はい ったい、どうなるんだよ、リアナ さん!

リアナ 大丈夫です。体が抜けた ら、すぐに逃げてください。

風見 げげげっ!

リアナ では、行きます!

リアナは腰の長剣をすらりと抜い た。風見から数メートル離れた地面 を慎重に狙い、一気に剣を突き立て る。

キャアアアアアアア!!

耳をつんざくような悲鳴ととも に、小さな小鬼のような魔物が次々 と地面から飛び出し、生徒たちに襲 いかかった。

めぐみ あ~ん! 気持ち悪いよ

リアナ 逃げてください! れると危険です!

リアナはたちまち2、3匹の小鬼 を斬り捨てた。さすが鮮やかな手並 みである。緩んだ地面から風見も抜 け出し、小鬼と戦う仲間に加わっ *t*-__

風見 でええい! よくも俺をハ メてくれたな! このお返しはし てやるぞおール

生徒たちは、村人から借りた武器 で応戦する。使い慣れない剣や弓だ が、必死で振り回すうちに何とか要 領をつかんだようだ。

めぐみも悲鳴をあげながら、それ でもけなげに応戦している。

九条院 大丈夫か? あまり無理 をしないほうがいいぞ。

和服を着た生徒が助太刀に加わっ た。ギャグ研究会に所属とはいえ、 武芸の心得のある九条院伊織だ。 めぐみ 九条院くん……そんなカ ッコで大丈夫なの?

九条院 いいから、女の子は後ろ に行ってな。

九条院が剣を構え、めぐみを背中 にかばった。背中に羽の生えた小鬼 は、縦横無尽に飛び交い、生徒たち を攻撃してくる。

数の多さで手こずったが、やがて 小鬼は生徒たちの手で退治された。 最後の 1 匹がリアナの手で真っ二つ にされると、生徒たちはその手腕に 感心した。

古鷹 すごい太刀筋だ。かなり修 行されたんですね。

リアナいえ、まだまだ修行がた りませんが。

息も乱れず、リアナが微笑む。風 見が小鬼の死骸をのぞき込んだ。 風見 こいつが俺をハメたのか。 これも吸血鬼なんですか? リアナ ええ、土の下にいる種類 の魔物です。本来なら、人間はあ まり襲われないのですが……。

古鷹 狂暴になってるんでしょう ね、きっと。お姫様がさらわれた のは、こいつらにとって都合のい いことでしょうから。

リアナ おそらくは……。

リアナは沈痛な表情で唇を嚙ん だ。生徒も顔を見合わせ、これから のことに思いをはせる。

霧の向こうから、新たな生徒の一 団がやってきて、めぐみたちに合流 した。

新たなる敵

森を流れる小さな川のせせらぎ で、生徒たちはひと休みすることに した。冷たい水で喉をうるおし、顔 を洗うと、生徒たちはほっと息をつ いた。

リアナが食べられる果実や草を生 徒たちに教え、空腹もいやされた。 イラディエールの食物は、どれもみ ずみずしく、美味だった。

石原 とりあえず、この先のこと についてリアナさんにいろいろ教 わっておいたほうがいいな。

将棋部の石原完志が、何となく周 囲を見渡していった。リアナはうな ずき、森の向こうにかすんで見え る、高い塔を指差した。

今月の登場キャラ 1

- 宮本龍馬 3年応援団(福島県・火龍) 気は優しくて力持ち。男気のある明るい少年。剣道、柔道その他を達人クラスでこなすらしいですが、趣味は日曜大工とか。
- 2年応援団(大阪府・江畑元嗣) 趣味は拳法。はがきのイラストでは鉢巻きにガクランのなかなかりりしい男の子でした。今度は行動補足もつけてね。
- 真田征士 3年空手部(奈良県・尾崎宏和) こらこらこら。補足欄が白紙だよ。コメントできないし、ストーリー上で不利になったりするから、ちゃんとキャラメイクしてね。
- 高森暁 「年フェンシング部(滋賀県・SHIN) 趣味はナンバ。めぐみが好きで─緒に行動するが、可愛い娘がいれば思わずナンパしてしまうそうです。イラストも美少年。
- 架菜瑞穂 「年合コン部(長崎県・東島麻里) 合コン部に入ったのはもちろん恋人を探すためですが、いい男と見ると見境がつかなくなります。早く恋人が見つかるといいね。 ● 小宮辰之 2年野球部(福岡県・小宮辰之) ケンカの強い野球少年。だけど性格は優しくシャイなところがあるとのこと。女好きだそうですが、リアナちゃんはタイプでせうか。

●校時代を懐かしく思い出しながら書いています。(中略)県立の男女共学普通校に通っていたけれど、男女混合クラスになったのは2年だけで、いちばん楽しかったので学年は2年にしました。よかったら使ってやってください。これからの展開、楽しみにしています。(福岡県・Macke) 麗:こういうお便りはうれしいですね。 千春:作者も結構いいトシやしな……ててッ/ 何や、あ、頭が痛いッ/ めぐみ:トシなんか関係ないですよ。年長組さんも楽しんでくださいね。



リアナ この森は、塔のすぐ下ま で伸びています。森が終わると岩 肌が山の上まで続き、塔がありま すが、そこから先のことは私にも

石原 ふむ、誰も行ったことがな いわけですか。イラディエールの お姫様がいるというのは確かです p ?

リアナ はい。姫が塔に連れ去ら れるのを、何人もの村人が目撃し ています。あの塔は、昔は王家の 方がお使いになっていた由緒ある 塔ですが、ずっと使われていませ んでした。それを魔物が……。

神城 塔に関する情報は、何かあ りますか?

ノートパソコンのキーをぱたぱた 叩きながら、化学部の神城剛がリア ナに尋ねた。

リアナ わかりません……でも中 には、外敵に備えてさまざまな仕 掛けがあるとは聞いています。 神城 そうでしょうね。

キーボードを叩く神城の手元をめ ぐみは珍しそうにのぞき込んだ。

めぐみ これ、何してるの? 神城 気休めかもしれないが、と りあえずデータを入力しているん だ。役に立つかもしれないから。 めぐみ そうなの?

めぐみは不思議そうだ。機械オン チの私にもよくわからない。パソコ ンで状況判断するというのも、なか なか難しそうだが本当に大丈夫なの だろうか。

架菜 ねえねえ、めぐみ。石原先 輩も知的でいいわよねえ。でも和 服の似合う九条院くんもステキ。 う一ん、迷うなあ。どうしたらい

いと思う?

あくまでもマイペースな架菜がめ ぐみに耳打ちする。勝手にやってな さい。

石原 その、魔物の兵力はどれく らいありますか?

リアナ 数は減っていると思いま す。けれど、まだ相当の数はいる かと……。

神城 弱点でもわかると助かるん ですがね。

石原 そうだな、では、腕に自信 のある男子生徒が、斥候をかねて 前に出ることにしよう。魔物が出 てもなるべく危険を冒さないよう に。深追いは禁物だ。

石原がいったとき。不気味な羽音 が頭上に近づいてきた。リアナがさ っと剣に手をかける。生徒たちも緊 張して空を見上げた。

神城 気をつけろ! あそこに誰 かいるぞっ!

神城が近くの大きな木を指差し た。大木の枝の上に、確かに人間の シルエットがある。しかし背中の羽 根から察すると、やはり魔物なのだ ろう。

ベルダ おほほほほ! どうする つもりか知らないが、命を粗末に する人間だこと……。

魔物が女の声で高笑いした。生徒 たちはあぜんとした。呆気にとられ ためぐみはつぶやく。

めぐみな、何なの、あのハデな おねーさんは……。

(続く)

今月の登場キャラ

● 石原完志

- 風見ハヤト 「年拳法同好会(栃木県・大武康晴) 趣味はモータースポーツ。思いついたら即、行動/ というお元気少年。直観力があり、失敗はしないそうですが、タマにはいいよね。
- 3年剣道部(東京都・河口和隆) せっかくアタリなのに、何も書いてないのね。一生懸命キャラメイクした人にアタってほしいから、次はちゃんと書いてね。
- 吉貝安部能丸 2年茶道部(神奈川県・原繁) 「本当は普通の人」と書いてあっても、「花の応援団」のようなイラストとこのネーミングでは信じられないぞ。名前には気をつけようね。
- 九条院伊織 I 年ギャグ研究会(千葉県・田川勝将) 武芸通の和服の少年。剣道部に入りたかったが、友人に誘われてギャグ研究会に入部。無口でシリアスなため活動はしていないとか。 3年将棋部(静岡県・中村茂夫) 極端な現実主義者。ただし、目の前で起きたことを否定するようなことはしないそうです。落ち着いた大人のタイプとお見受けしました。
- I 年化学部(栃木県・池北剛) 趣味は勉強。成績優秀で自称学年のトップ。いつもノート型のパソコンを持ち歩いていて、何でもパソコンで判断する。 ● 神城剛

永の謎が解けた? 高校で会いましょうね☆ ってくるし、 ああっ! アイテムは見つからないし、 あんなと ころに『月光の剣』 こんなでほんとにもとの世界に帰れるのかし あとは鏡を探しに行きましょ。

星高生の掲示板です。クラブ勧誘や、質問、発言などがあったら、 積極的に利用しましょう。 खित

来る学園の危機を予感し、それに エールの土プレゼント中! フを決めましょう。 はしつかり見極めて参加するクラ **備えて忍者の特訓を開始するぞ。** | 忍者部では部員を募集中。迫り ●弱小クラブの紹介です。星高牛 軽音部メンバー募集。当方ベー (軽音同好会2年・出富令派男)

れた人全員に、異世界・イラディ を募集しています。今入部してく んな野球部へいらつしゃーい! 奏集中! しごいてやるぜ! み 目指せ甲子園!ただ今部員を 目指せ国体!陸上部では部員 (野球部2年·早坂 乱)

の子の隊員も大大歓迎だ。 みが姫を救うのだ! もちろん女 若者よ、今こそ立つときだ!! を救うための情報員を大歓迎する。 | 求む! 無線愛好会ではお姫様 (陸上部3年·HAYATE·K) (無線同好会2年·吹雪)

るか?いや、いない!弾が切 好会・藤岡正輝) んだー!(サバイバルゲーム同 れるまで撃つて撃つて撃ちまくる んな状況で救出に燃えない奴がい お姫様がさらわれてしまった。こ 現実を離れ、こんな世界に来て サバイバルゲームは危険ですか 必ず活動時に届けを出してく

ださい。校内で勝手に弾を撃つて

はいけません。

(生徒会)

美化委員会

名はした

補足欄

自己マゲムスコップで度し

Patち丘の明ろい曲をお 強級なスコップ 双撃だり

美術部1年・東山隼人丞までお願 になってやろうという美しい方、 のモデルを探しています。モデル ●次回のコンクールに出品する絵

星ケ丘

高校·選挙公示

生徒注目!

恒例の生徒会長選挙を行い

(生徒会)

大好きという少年です。女の子、 誰か僕を導いてください! 家は剣術家。強い! ! でも少し子どもつぼく動物 (テニス部2年・風祭 かつこい

> 状のままとします。 は会長のみで、書記、

(忍者部2年・風間右京)

しおバカでないこと。 力がかなりあること。 入会規則○織田めぐみのファンで あること。〇スポーツか武道の実 ●織田めぐみファンクラブ発足! ースについていける。 ○脳筋ない ○彼女のペ

長1年・鳳 蒼侍まで。 お問い合わせは八極拳愛好会会

各委員会より

ださい。候補作品は校内コンペに **募集します。ふるつて応募してく** かけて審査したいと思います。 星高の校章デザイン及び校歌を (式典準備委員会)

●食料は配給制になっています。

(どうそ) 剣の旅は 超一流

どうぞ)

さいできる。 でいったといる からしたなりませる 80イエストのを発展

なんかななだった はればれ、おいたお食 大達といいよれていっません常 を旅行する…の

「この格好さだまされなかでよ 実は特技がマーラャルアーツム

なんだからり本場は込みま!

*お佐様救出"はスの次だけ ビ、めくみちゃんと組んでー

無敵の反射神経ペタ・コンピュ やリたいでは 47想学園の *〇×ガー・ペラッとか?」

るようにしてください。 自分の体を大事にしましょう。な やたらなものを口にしないように。 果実の摂取も認めますが、あまり ●学校の備品は持ち出し禁止で 配給でたりない生徒には、周辺の 未しています。 食料栽培のボランティアも募 持ち出すときには許可を得 (生活委員会)

似顔絵など自由に

湯かりかもし 似顔絵など自由に

これはカラブのすが入れまれるこの行業をあるこの

から、振り回さないようこ。かなかシブい美少年。真剣は凶器だかなかシブい美少年。真剣は凶器だり道部。趣味は剣集めというのもな (滋賀県 福島康幸)

……。迷子にならないでね。 会でしか。星校というのは奥が深い こんなに可愛いのに、オカルト研究

(新潟県 なるぴょ)

っかけて遊ぶのが趣味。今度華麗な演劇部の那稀くん。女装して男をひ (神奈川県 福田由香)西ノ群那稀 2年 演劇部 女装姿を見せてください

ってください。しかし魔ちゃんが「明これはいい。あちこちで実況しまく (千葉県 尾岐三丁目) るい農村」とは…

愛知県 おやじ一徹 ベンネームもキてますね。いい味出してま す。一見三枚目風だけど、こういう人ってイ ザというとき頼りがいあるのよね。

雷火天水

星ケ丘の女の子はみんなカワイイ子ばっかりで、





かたほとり うんうん☆ 白虎先生の描く女の子ってカフ めぐみちゃんもどんどん活躍さ よろしくね

所属,12375 ,2,描11/

富山県

●ッキーカラーやナンバーは毎回変えてもいいのですか?(大阪府・阪本聡子) 麗:いいんです。毎回カラーもナンバーもキャラだって変えていいんです。シナリオは1回ごとに完結してますから、毎月行動をとって送ってね。 千春:でも、応募券はコピーせんとってな。いっぱいキャラ出すんやったらいっぱいポプコム買ってや。めぐみ:イラストははがきでもいいし、カラーじゃなくてもいいですよ。どんどん送ってね★

次回 .**∂**(2.

行動結果は9月をお楽しみに「異世界編」生徒募集要項です



ということで、応募用紙と応募券を貼ったはか

きが用意できたら、「〒101東京都千代田区神田

神保町3-3-7 昭和第2ビル4F (株)新企画社ポプコ

やな『クラブのかけもちはいけな めぐみ マネージャーというのも いのですか? マネージャーとい 月も参加してね。 わあー。こんな男ットコ前な俺を んだけど、ごめんなさいです。で っぱい本文に登場させてあげたい めぐみ、えーん。大変でしたよお はがきがこーんなにたくさん! も、麗先輩、見てください、今月 私たちも頑張ってるから、 ほんとね。ほんとはもっとい 基本的には一つ。学校に届け ペンネームViVa君から (無視して) 質問は? もう、麗ちゃんてお茶目や 相変わらず冷たいわあ。 なあなあ、参加のしかた 質問が来とるで。 千春くんもいたの クラブのかけもち

うなのはやめて、シンプルでも 使ったりとか、どっかにあったよ まりヘンなのとか、 描写しにくいキャラも避けましょ めぐみ キャラクターの名前もあ 広告を出して、 として認められます。 名前にしてあげましょうね。 活動が掲載されると、公に部長 作者が泣きます。 超能力者とか多重人格とか 『学園掲示板』にクラブ勧誘 どんどん利用して 難しい漢字を

めぐみ

そうです。

次回は学校編

したいか、補足欄に書き込んでお

の女の子は全部俺のもんや!

先が思いやられるわら

コンピュータ研究会

頑張ってくださいね。

任しとき!

いの放課後』です。

出ているクラブ活動と解釈してく めぐみそうですね。目移りせず カッコよくないわね。 くてもいくつかのクラブに出入り ださい。ただし、届けは出してな 目分の好きなものに熱中してほし たくさんのクラブに顔を出すのも するのは自由です。でも、あまり

用されるとは限りませんが。 になっても、 麗 ただし、誌面に登場すること 由に書き入れればええんや。 がなければ「その他」を選んで自 いたほうがええな。やりたいこと **ーって、色と数字とアイテムの組** 誌面に登場するキャラクタ 自分の行動が全部採

ができたら、そのグループが誌面 ムの組み合わせを作ります。 アタリとして、ナンバーとアイテ ばん人気があったカラーを今回の めぐみでしたよね。まず、 み合わせで決まるんやろ? で、ちょうど12人のグループ いち

て12人にします。 数の少ないグループを組み合わせ 人になりましたが、もし12人グル -プがなかった場合はこちらで人 今回もぴったり12

えんやろ? これ、部長希望のヤ 研究会や同好会を好きに作ってえ

補足欄に書き込んでおけば

も結構多いんやけど……。

次回はまたおいら

ム編集部『幻想学園月光のティアラ②』係」ま で。参加の締め切りは、6月21日(消印有 効)。そのほか、イラストや質問、学園生活に関 するお便りなども大募集/ みんなで楽しく盛り上 げよう。こちらのほうは、締め切りなし。随時受

【星ヶ丘高校 クラブ一覧】

20. 漫画・アニメ研究会

21. 囲碁·将棋部

●体育系

- 10. 野球部 剣道部
- 弓道部 12.
- サッカー部
- バスケット部
- 15. バレーボール部
- 卓球部
- 17. テニス部

- 19. 応援団

- 18.
- 陸上部

- 29. 文芸部

25. 新聞部

23. コーラス部

●文科系

22. 演劇部

- 26. 茶道部
- 27. 吹奏楽部
- 28. 美術部

24. 家庭科部

- 34. 心理学研究会 35. 生物部
 - 36. 土木研究会
 - 37. 地学部

●理科系

30. 園芸部

31. 科学部

32.

33. 天文部

- 化学部
- 39. 数学研究会

※ 00.その他のクラブ(自由記入)

【趣 味】

- 2.オカルト 3.ナンパ 4.勉強 5.カラオケ 6.食べ歩き 7.株式投資 8.パソコン 9.アニメ 10.ファッション
- 0.その他の趣味(自由記入)

【ラッキーカラー】

1.ピンク 2.紫 3.黄色 4.緑 5.金色 6.白 7.黒

【ラッキーアイテム】 (第4回分)

- 1. 推理小説 2. 恋愛小説
- 3. 時代小説
- 4. SF小説 5. 古典文学
- 6. マンガ週刊誌
- ノンフィクション

【行動選択肢】

- 積極的に戦いながら塔に潜入する。
- 2. とりあえずみんなについて行く。
- 3. 知的な作業でみんなに協力する。
- こういうときでもクラブ活動。
- 5. やっぱりラブコメしたい。
- 0. その他、自由記入。

注:応募用紙はコピー可です。なお、次回の冒険の

7 WIN CI 1 250 111 111 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	ために、内容の指	望えをとっておいてく	たさい。	
キャラクター名			,	♂ • ♀
誕生日 <u>月</u> 学年 年	日(<u>座)</u> と名前)	血液型 _	型
趣味 (番号と名前	j)			
ラッキーカラー(1-	~7)	ラッキー	アイテム(1~	7)
ラッキーナンバー((1~99)	1	亍動番号(0∼	5)
性格(5段階評価。	丸をつける)			
ボヤグ L 協調性あり L 直感的 L おしゃべり L 肉体派 L				シリアス 協調性なし 論理的 無口 知性派
氏名		年齢	学年/職業	

補足欄(自己PR、似顔絵など自由にどうぞ)

中古品 価買取 期間中!

渋谷店 03 3463-4455 吉祥寺店 0422 21-9972

(ポプコム 7月号)

定価¥368.000

🎎 定価¥100.000

当社で特に厳選された中古パソコンを さらに特価で販売します。チャンスを見逃すな!/

NEC VC-BS570



#E 対応 12回 ¥ 7.562 ¥ 6.600 ●音声多重/ステレオチュ 24回 ¥ 5.054 ¥ 3.500 クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 オアシスポケット



回数 【回目 2回目以降 6回 ¥13.067 ¥12.700 特ち運に最適/ ポケッドワープロシステム手帳機能 ● 機機能 ル管理や名 12回 ¥ 5.054 ¥ 3.500 簿管理も可能 クレジット表は、消費税込の価格です

Macintosh LC セット

NEC PC-8801FE



回数 1回目 2回目以降 家庭用TV(ビデオ入力 端子付)にそのまま接続 可能です。FM音源内蔵人気の88用ゲームソフトが使えます。 3 @ ¥14.439 ¥14.200 6回 ¥ 7.659 ¥ 7.200 12回 ¥ 3.908 ¥ 3.800 クレジット表は、消費税込の価格です

SEGA テラドライブ モデル3

専**規力ラーモニターセット** 8000<u>の277</u>定価¥327.800

NEC PC-8801FE2

定価¥119.000

455.000 £860

● 家庭用TV(ビデオ入力 回数 1回目 2回目以降 味匠用 1 V(と) イスカ 端子付)にそのまま接続 可能です。● FM音源内蔵● 人気の88用ゲームソフ

6回 ¥10.332 ¥10.000 10回 ¥ 6,232 ¥ 6,200 | 20回 | ¥ 3.580 | ¥ 3.300 クレジット表は、消費税込の価格です

FA II

定価¥199.000

749.800

NEC PC-8801 MC2



トが使えます。

● 大容量CD-ROM搭載 ●音楽用CDの再生も 出来ます。

回数 1回目 2回目以降 6 . ¥9.128 ¥9.100 10回 ¥5.767 ¥5.600 テレオFM音楽内蔵

● 人気の88用ゲームソフ 20回 ¥3,014 ¥3,000 クレジット表は、消費税込の価格です トが使えます。

SHARP CZ-856C

● 漢字ROM搭載

定価¥178,000



税別定価合計 ¥468.000 ####285.000 新品 回数 10目 20目以降

マッキントッシュLC (RAM 2MB, HD 40MB) 12 カラーRGBモ<u>ニター</u>

●新品限定4七/大阪リー 22回 以際 10目 2回目以降 575 (14,500 14) (14,500 14) (15,000 14) (16,0

● 80286&68000のソイン CPU搭載 - ODS/W MS-Windows 制定 - DBM PCボード系数/ 2/38.000 世界のソフトン ピット シャガテラドライ (ゲーム機)内 回数 一门回目 2回目以降

15© ¥11.508 ¥10.600 24© ♥ 8.147 ¥ 7.000 36© ¥ 8.307 ¥ 4.900 ●30メカバンードライスタ 3.5 ディスタを搭成 ●専用のカラーモニタ 200

セットで激安販売中 クレジット表は、消費税込の価格です

価表 この特価表は6/1現在の価格です。 は消費税3%はき (特価に きまれて おりません) メーカー・商品名 定価(円)特価(円) 定価(円) 特価(円)

メーカー・間前名	走뀉(円)	神川(门)	ノーバー・旧加石	走脚(门)	441m(口)	アーバー・例如石 足皿(口) 村皿(口)
パソコン本体			東 芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258.000	138,000	テクンシャシ PD-130RS(130メガHDD、98用SCSI I/F付) 198,000 79,800
N E C PC-9801NS/E40(98ノートSX/E、40メガHDD内蔵)	418.000	258,000		368.000	178.000	I C M MC-40S(L)(PC286Lシリーズ用40メガHDD) 198,000 54,800
N E C PC-9801NS/E20(98/ートSX/E,20メガHDD内蔵)	378.000	218.000		378.000	248.000	I C M SR-40(40メガHDD、98用I/F付) 118,000 49,800
NEC PC-9801NS/E(98/-15X/E)	278.000	185.000		198.000		I C M SR-131(130メガSCSI-HDD、I/F別) 198,000 69,800
	298.000	155,000		498,000	168,000	アイテム ハイパーディスク40(98シリーズスロット内蔵型40メカHDD) 148,000 49,800
NEC PC-9801NS(98/ LSX)						
N E C PC-9801NV(B)(98/ートNTブルー、MS-DOS付、新品限定)		179,000		698,000	198,000	
NEC PC-9801T/S5(32ビットラップトップ、カラー液晶、40メカHDD内蔵)	850,000	448,000		148,000	68,000	プリンター
NEC PC-9801LX5C(ラップトップ、カラー液晶、40メカHDD内蔵)		298,000		348,000		NEC PC-PR602R(B4レーザープリンター) 498,000 154,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	148,000		399,800	158,000	NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット、漢字) 188,000 48,800
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628.000	198,000	シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498,000	208,000	NEC PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット、漢字) 288,000 69,800
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	128,000	シャープ CZ-634C(X68000-XVI)	368,000	238,000	NEC PC-PR201V(136桁、24ビン、カラードット、漢字) 298,000 79,800
N E C PC-9801LV21(ラップトップ 超目玉特価品)	345.000	108,000	シャープ CZ-644C(X68000-XVI-HD)	518.000	278,000	NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット、漢字) 234,000 19,800
NEC PC-98XL/4(20メガHDD内蔵)	835.000	218,000	シャープ CZ-674C(X68000-Comp-XVI)	298.000	205.000	NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写、漢字) 176,000 19,800
NEC PC-98XL/2	575.000	178.000	シャープ CZ802C(X1D、3 FDD)	198.000	8.800	NEC NK-3618-22(80桁、18ピン、ドット、漢字) 234,000 16,800
N E C PC-9801FA2(FA/U2)(32ビット,FM音源内蔵)	458,000	288,000	シャープ CZ822C(X1G30、5インチFDD2基搭載)	118,000		NEC NM-9300S(80桁、24ピン、ドット、漢字) 253,000 29,800
NEC PC-9801DA2(DA/U2)(32ビット、FM音源内蔵)	448,000	248,000		99.800		NEC NM-9400(136桁、24ピン、ドット、漢字) 310.000 32,800
NEC PC-9801DX2(DX/U2)(FM音源内蔵)	318.000	178,000		178,000		NEC NM-9700(80桁、24ピン、カラードット、漢字) 163,000 59,800
NEC PC-9801RA21(32Eyt)	498.000	235,000		168.000	29.800	NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット、漢字) 298.000 49.800
NEC PC-9801RS21(32Eyr)	398,000	205,000		198,000	89,800	NEC NM-5020(136桁、24ピン、ドット、漢字) 370,000 99,800
				28.000	14.800	
NEC PC-9801RX21	338.000	165,000				シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写、漢字) 99,800 49,800 100,000
NEC PC-9801VX21	433.000	149,000		238,000	89,800	シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写、漢字) 96,800 59,800
NEC PC-9801VM21	390.000	119,000		355,000	79,800	シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット、漢字) 129,000 46,800
NEC PC-9801VM2	415.000	85,000		380,000	128,000	シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用、漢字) 345,000 12,800
NEC PC-9801VF2	348.000	55,000		238,000	128,000	シャープ IO-735(カラーイメージプリンター、インクジェット) 248,000 118,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415.000	39,800	富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	128,000	シャープ IO-735X(カラーイメージプリンター、インクジェット) 248,000 148,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	26,800	富士通 FM-TOWNS80H(80メガHDD内蔵)本体	623,000	288,000	エプソン HG2000PC(136桁、24ビン、インクジェット、漢字) 198,000 69,800
NEC PC-98DO	298,000	118,000	富士通 FM-TOWNSIICX20本体(新品同様)	333,000	234,000	エブソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット、漢字) 248,000 55,000
NEC PC-98DO+	278.000	168.000	富士通 FM-TOWNS[[CX40(40/thHDD内蔵)本体(新品同楼)	433.000	299,000	エプソン HG800(80桁、24ピン、インクジェット、漢字) 166,000 59,800
NEC PC-9801UR(RAMドライブ内蔵)	218.000	145,000		263,000	185,000	エプソン IP-130K(136桁、24ビスインクジェット、漢字) 520,000 45,800
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348.000	178.000		288.000	208,000	エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット、漢字) 158.000 62.800
N E C PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)(ワープロソフトP1サービス)	199.000	45,800		118.000	69,800	エプソン VP-800PC(80桁、24ピン、ドット、漢字) 124,000 59,800
NEC PC-8801MC1	169.000	45.000		128.000	89.800	エプソン RP-80F/TIIK(80桁、9ピンドット、漢字) 189,000 14,800
NEC PC-8801MA2	168.000	39.800		228.000	89.800	エプソン LP-3000(A4レーザープリンター) 254,000 124,000
NEC PC-8801FA	168,000	33,000		398,000	39.800	ブラザー M-1024P(80桁、24ビン、ドット、漢字) 118,000 29,800
				390,000		
NEC PC-8801FE	129.000	37,000		105 000		プラザー M-1724Pα(136桁、24ピン、ドット、漢字) 95,000 59,800
NEC PC-8801FE2	119.000	55,000		195,000	69,800	キャノン LBP-406(PC用セット、B4レーザーブリンター) 598,000 278,000
NEC PC-8801MKIISR30	258.000	30,000		24,800	14,800	スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット) 188,000 39,800
エプソン PC-386M-STD(32ビット、FM音源内蔵)		178,000		29,000	21,000	スター AR-2415(136桁、24ピン、ドット) 144,000 44,800
エプソン PC-386VR-STD(32ビット)	348.000	198,000		14,800	4,800	スター G-10XPII(80桁、8ピンドット) 74,800 12,800
エプソン PC-386LS-H4Q(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763.000	299,000		1,380,000	45,800	富士通 FM-PR204B(80桁、24ピン、カラー熱転写) 80,000 39,800
エプソン PC-386LSR-STD(32ビットラップトップ)	538,000	318,000		218,000	79,800	精工舎 GP-250F(80桁、ドットプリンター) 69,800 6,800
エプソン PC-386BOOK-L(32ビット)	378.000	228,000	アップル マッキントッシュLC(2MB、HDD40)+専用カラーCRT(新品限定	468,000	285,000	精工舎 GP-500F(80桁、ドットプリンター、FM用) 59,800 9,000
ェプソン PC-386Note-A(32ビット、Note型)	268.000	154,000	バナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロバソコン)	108,000	29,800	精工舎 GP-700M(80桁、カラードットプリンター) 79,800 14,800
エプソン PC-386Note-W-2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278.000	164,000	パナソニック FS-5500F2(MSX2、FDD×2、ビデオ編集機能)	228,000	69,800	SONY HBP-F1C(B4縦、24ビン、カラー熱転写、MSX用、漢字) 49,800 34,800
エプソン PC-386Note-AE1(32ビットNote型)	238,000	159,000	パナソニック FW-U1P353F2(ワープロ、10'CRT、3.5'FDD2基、64ピン印刷)	153,000	69.800	ディスプレイ
ェプソン PC-286C-STD(PCクラブ)	168.000	95.000	バイオニア PX-V60(MSX)		15.800	NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39) 118.000 32.800
エプソン PC-286V-STD	298.000	105,000	日 立 MB-H3(MSX、V-RAM64K)	99.800	12,800	NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39) 89,800 42,800
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478.000	178,000		64.800	10.800	NEC PC-KD252(2000文字、デジタル) 49,800 22,800
ェプソン PC-286LST-STD(ラップトップ)	518.000	228,000		36.800	10,800	富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン) 89,800 39,800
ェプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348.000	105.000			10,000	富士通 MB-27331(4000文字、デジタル) 109,800 24,800
エブソン PC-286LE-STD-N(フップトップ)	368.000	115,000		138.000	36,800	
エプソン PC-286LE-H40(ラップトップ、40メガHDD内蔵)	593,000	165,000		320,000	19,800	SONY KV-25DX1(25インチカラーTV、ビデオ入力3系統) 65,800
ェブソン PC-286BOOK-STD	258.000	129,000		530,000	39,800	その他の周辺機器など
エプソン PC-286Note-F	198.000	118,000		228,000	26,800	エプソン GT-6000(A4フルカラースキャナー、1677万色) 178,000 118,000
東 芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198.000	69,800		138,000	29,800	NEC コムスター300(300ボー全2重モデム) 24,800 6,800
東 芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228.000	89,800		98,000	49,800	NEC VC-BS570(BSチューナー内蔵VHSビデオデッキ、2面面再生、新品) 110,000 69,800
東 芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	128,000	緑電子 PS-90(90メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	158,000	76,800	SNE ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー) 15,800 4,800
東 芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD)	298,000	69,800	緑電子 POKEDY-R2-C4(40メガHDD、携帯サイズ、I/F別売)	89,800	39,800	SNE ギンガ98(PC986シリーズ用テンキー、JOYスティク端子付) 32,000 9,800
東 芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398.000	89,800	緑電子 Little-B4(40メガHDD、I/F別売)	158,000	39,800	その他にも多数の在庫があります。
東 芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448.000	118,000	緑電子 びると4 (98RA.RX.VM11用内蔵40メガHDD)	138,000	49,800	お電話にてお気軽にお問い合せ下さい。
		-			-	

①とにかく安い!

同じ予算で、より良い商品が買えます。 または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利!

新品を買うと、箱を開けたその日から中 古になってしまいます。中古ならば、最 初っから中古のまま!つまり、新品を買 っても、中古を買っても、あなたが売る ときは同じ中古。損が少なく手放すこと ができます。

3万全のアフターサービス

中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン 流通センターでは細部にわたる検査を行い、完 壁な中古品を販売いたします。もちろん保証書 もついてます。希望の方には、さらに盗難や事 故の故障にも対応する「パソコン総合保険」に も加入できます。

メーカー・商品名	定価(円) 特価(円)	メーカー・商品名	定価(円) 特価(円)	メーカー・商品名	定価(円) 特価(円)
パソコン本体		SEGA テラドライブモデル3(専用カラーモニターセット、限定)	327.800 138.000	バナソニック FS-PC1(MSX用48ドットカラープリンター)	59.800 49.800
NEC PC-9801FA2(FA/U2)(FM音源内蔵)	458.000 318.000	パナソニック FS-A1-GT(MSX turboR)	99.800 85.800	SONY HBP-F1C(MSX用カラープリンター)	49.800 39.800
NEC PC-9801FS2(FS/U2)(FM音源内蔵)	348.000 278.000	カラーディスプレ		富士通 FM-PR204B(FMタウンズ用)	80.000 39.800
NEC PC-9801FX2(FX/U2)(FM音源内蔵)	278.000 222.000	NEC PC-KD1521(0.31、フラット15インチ)	89.800 64.000	富士通 シティライター PR-40(FMタウンズ用)	120,000 89,800
NEC PC-9801CS2(カラーモニター一体型)	398.000 279.000	NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵		増設RAMボード	
NEC PC-9801UF(UR)	218.000 159.000	NEC C14-R24(ビデオ入力付TV)	オープンプライス 32.800	メルコ HC-256L(256K)	12.000 10.000
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵)	348.000 249.000	シャープ CZ606D(X68専用ディスプレイ)	79.800 59.800	メルコ HC-512L(512K)	17,000 15,500
NEC PC-9801NV/B(MS-DOS付属、限定品)	278,000 179,000	シャープ CZ607D(X68専用ディスプレイ、TV付)	99.800 75,000	メルコ HC-U2L(128Kチップ)	6,700 6,000
NEC PC-9801NL	238,000 175,000	シャープ CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000 99,800	メルコ EMJ-2000R(2メガEMS)	29,800 24,500
NEC PC-9801NS/T	288,000 215,000	シャープ CU-14KD(0.28)	89.800 54.800	メルコ EMJ-4000R(4メガEMS)	44,800 33,800
NEC PC-9801NS/T40(40メガHDD内蔵)	398,000 278,000	シャープ CU-14FD-B(0.31)	74,800 45,800	メルコ EFA-4000(FA用内蔵4メガ)	38,000 29,800
NEC PC-9801NS/T80(80メガHDD内蔵)	456,000 309,000	三 洋 CMT-A14H2(0.31)	84,800 46,800	メルコ EFA-8000(FA用内蔵8メガ)	78,000 59,000
NEC PC-9801NC(カラー液晶)	598,000 418,000	三 洋 CMT-A14F1(MSX用ディスプレイ)	64,800 42,800	メルコ RCD-2000(98ノート用2メガカード)	23,500 18,500
NEC PC-98DO+	278,000 209,000	三 菱 XC-1498CII(0.28)	107,000 52,800	メルコ RCD-4000(98ノート用4メガカード)	
N E C PC-8801MC2(CD搭載、ワープロソフトプレゼント)	199,000 49,800	ハードディスク	STATE OF THE PARTY OF	メルコ RCT-2000(J3100用2メガカード)	34,800 29,800
NEC PC-8801FE(限定激安品)	129,000 39,800	I本アルトス バース100FN(FA/FS/FX用内蔵SCSI 105メナ		I/Oデータ NT-34-6M(98NS/T用内蔵6メガ)	48,000 38,000
エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	168,000 99,800	B本アルトス バース170N(FA/FS/FX用内蔵SCSI 176メガ	148,000 105,000	I/Oデータ PIO-DA134-4ML(DA、RA21用内蔵4メガ)	
ェプソン PC286VJ-5(STDタイプ)	228,000 165,000	ラカバッシ TR-41E(40メガ、98内蔵用SASI)	59,800 47,800	I/Oデータ FA-34-4M(FA用内蔵4メガ)	35,000 28,000
エプソン PC386Note-WR2	278,000 194,000	日本テクサ STATION120LB(120メガ、98用SCSI I/Ff		その他の周辺機器	
エプソン PC386Note-W1B(40メガHDD内蔵)	418,000 255,000	コニック MI-N125(98NS/T.NC用内蔵125メ		エレコム AD-98NSE(NS/E.NS/T用カラーCRTバック)	
エプソン PC386Note-AE	238,000 169,000	コニック MI-N80(98NS/T.NC用内蔵80メガ)		アイドル スピークボード(98用音声発生FM音源ボード)	49.800 24.800
エプソン PC386BOOK-L-STD	378,000 258,000	コニック MI-N40(98NS/T.NC用内蔵40メガ)		アイドル スーパーサウンド10(98用ステレオFM音源ボード)	19,800 13,800
エプソン PC386GE5B(40メガHDD内蔵、限定品)	428,000 299,000	コニック PCH-R100C(105メガ)(SCSI I/F付)		NEC コムスター300(300ボーモデム、限定特価)	24,800 8,800
エプソン PC386GE5(GE2)	298,000 208,000	漢字プリンター		N E C コムスターズクラブ24/5(2400ボーNMP5モデム)	39,800 29,800
エプソン PC386GS5(GS2)	398,000 268,000	NEC PC-PR201/63(136桁、ドット)	125.000 89,800	アイワ PV-M12(1200ボー超小型モデム)	19,800 15,800
エプソン PC386P	268,000 195,000	NEC PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット)	158,000 118,000	アイワ PV-M24B5(2400ボー超小型モデム)	39,800 32,000
富士通 FM-NoteBook(FMR-50NB1)	238,000 165,000	NEC PC-PR101/63(80桁、ドット)		オムロン MD-24FP5V(2400ボーMNP5小型モデム)	36,800 28,000
富士通 FM-NoteBook(FMR-Card)	238,000 165,000	NEC PC-PR101/T67(80桁、カラー熱転写)		ェース電子 AF-35S(3.5"1ドライブ)	24,800 19,800
富士通 FMタウンズ各種(当社はタウンズ有力販売店です)	各種 お電話にて	N E C PC-PR1000/2(トナーセット、レーザープリンター)	227,000 159,000	ェース電子 AF-35W(3.5°2ドライブ)	44,800 34,000
富士通 オアシスポケットノ(ポケットワープロ、システム手帳機能付)	128,000 89,800	キヤノン BJ-10Vセレクト(A4サイズ、インクジェット)	79.800 54,000	7キュレート FD-50S(5"1ドライブ)	29,800 23,900
シャープ CZ634C(X68K・XVI)	368,000 265,000	キヤノン BJ-330J(VPシートフィーダーモデル、136桁、インクジェット		アキュレート FD-50W(5゙2ドライブ)	47,800 39,800
シャープ CZ644C(X68K・XVI-HD)	518,000 369,000	スター JR-200CL(136桁カラードット)	134,800 74,800	T S TS-3ER1(3.5 1ドライブ自動切替)	44,800 35,800
シャープ CZ623C(X68K·SUPER-HD)(限定品)	498,000 258,000	スター JR-100CL(80桁カラードット)	99,800 65,800	T S TS-3ER2(3.5'2ドライブ自動切替)	64,800 49,800
シャープ CZ604C(X68K・SUPER)(限定品)	348,000 178,000	I C M AB-01P(48ドット熱転写、98ノート用)	68,000 56,000	SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800 31,800
シャープ CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000 238,000	I C M RB-01P(小型水平インサータ式)	39,800 32,800	D S DS-7(65cm幅パソコンディスク)	29,800 13,800
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(限定)	468,000 285,000	ェブソン AP-1000(PC)(カラー熱転写)		N E C VC-BS570(BSチューナー内蔵ビデオデッキ、2面画再生)	110,000 69,800
SEGA テラドライブモデル1(専用カラーモニターセット、限定)	227,800 99,800	ェブソン VP-1047(PC)(136桁、ドット)	99,800 79,800	その他にも多数の在庫があります。	
SEGA テラドライブモデル2(専用カラーモニターセット、限定)	267,800 115,000	エブソン VP-2061(PC)(136桁、カラードッ	F) 130,000 99,800	お電話にてお気軽に	お問い合せ下さい。

当社でお求めのFMタウンズは、 盗難、火災でも安心の総合保険付です。

主義 FMタウンズIICX20 激安ゲームセット 新品



FMT-DP533(チルト台付専用モラケ) + 863,800 クーホアウトラン(トライアケーム) ¥ 9,800 アフターバーナー(人気シューティンケケーム) ¥ 9,800 ペスドブレーベースホール(背接ケーム) ¥ 9,800 スーパーリアル権省中118 を円11,800 フランクティスケット(10枚) ¥18,000 税别定価合計

¥ 18,000 ¥ 472,000 クレジット表は、

36回 ¥13,379 ¥12,100 ¥13,229 ¥ 8,000 表は、消費税込の価格です

新品

IXES FMタウンズIIUX20

激安ゲームセット

安すぎて表示 できません!
 ¥18,000
 60回
 ¥11,116
 ¥ 6,000

 ★357,200
 クレジット表は、消費税込の価格です

FMタウンズIICX20 中古激安セット



税別定価 「回数 ■1回目 2回目以降 FMT-KB101A/202A(専用キーボード) ¥10,000 FMT-DP533(チルト台付専用モニター) ¥69,800 スーパーリアル麻雀PII&PIII ¥11,800 ブランクディスケット(10枚) ¥18,000 ブランクディスケット(10枚) 税別定価合計

20回 ¥20,245 ¥18,400 24回 ¥17.367 ¥15.600 36回 ¥11.375 ¥11.100

 ¥ 18,000
 60回
 ¥ 7,530
 ¥ 7,400

 クレジット表は、消費税込の価格です

五 受付時間 AM 10:00~PM 7:00 通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店 @ 6400197 住友銀行 渋谷東口支店 管1133110 協和埼玉銀行 渋谷支店 管 451454 さくら銀行 渋谷支店 管5546936

郵便振込口座 東京6-168261 ●口座名義/㈱日本マイコン流通センタ

仙台受付 022(261)0929 00~M6:00か比較的つなかりやすい時間帯です。

24時間FAX

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付 FAX.03-3496-7267へお気軽にどう

株日本マイコン流通センタ AM 10:00 \

203(3463)4455 FAX.03(3463)2394

〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階



☎0422-21-9972 FAX.0422-21-9942

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 | 1-31-11 KSビル10階



ご不要の パソコンを 高価にて 買取り中

渋谷店 03 3463-4455 吉祥寺店 0422 21-9972 (ポプコム 7月号)

© 1987 BERESPORD, VISION THERAPY INCORPORATED

田中

八王子市

中野区 加藤

健 20 才

共に回復。運転免許もパス。

横浜市 長島 50 才 洋子 右いの視力を取り戻すこ

一か月続けたら、左右それぞれアップ。 のですが、視力の衰えがひど 保健の仕事をしている関係 健康には気をつけていた トレーニングを始めまし 一か月続けたところ、 左 町田



とができました。ありがとう。

是非紹介したいと思います。 ような悩みを持つお母さまに こからいに視力アップ。同じ ネをかけるように言われ失望 ーニング講座で訓練した結果 しましたが、一緒にこのトレ 川才の息子が医者からメガ



武夫 68 才 ないとあきらめていましたが、 げ様で、悩みがすっかり解決 果が着実に実り、回復。おか を持っていました。 かなり苦痛で、メガネに疑問 しました。 老眼は年とともにしかたが 訓練の成



子供と一緒にトレーニング、こかららに。

信子

要を感じていましたが、最近 後の運転免許の視力検査にも に入ってもメガネをかける必 パスし、0.8以上にアップ…… になって訓練を開始。3か月 が入っていると言われ、高校 中学二年の時に近視に乱視



神戸市 新井 28 才 育男



りれもとれた。特にポンピング とパーミングのテクニックが



時以外メガネをかけず目の疲 となった。どうしても必要な グを応用。一か月後には、 日常生活にこのトレーニン 日常生活にも応用し、目の疲れも解消。

SO For Est!

ーニング結果!! を治療するものではなく、こと当講座は緑内障や白内障など、 Aさん(10才) Bさん(15才) Cさん(24才) Dさん(32才) Eさん(60才) 一年度の調査による 0.5 視力変化 これらの視 トレーニング前 1か月目 2か月目 3か月目

の方は専門医にご相談ください



日本視力回復協会

F166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方は お電話でどうぞ!! ☎東京03-3318-6111(代表) ●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休

ラムの開発者の



近・乱・遠視、老眼も回復できます。視力に以下でもあきらめるな!

ませんか?

本当はわずらわしいのに、

メガネ、コンタクトに頼りすぎては

いつのまにかストレスになれてしまって

いるだけなのです。眼を健康な状態に戻

コンタクトに

サ・ヨ・ナ・ラー

してみませんか?

し、生き生きとした明るい生活を取り戻

宍戸 お母さんに勧められ、ふだんもまめに。



では一に視力が戻りました。 取り入れてやってみたら、今 に勧められふだんの生活にも だ時はショック! お母さん 友達にも勧めていますが、 んな頑張ってやってます。

美果

1.5の視力が0.まで落ちこん

釧路市 まったのが今はこに。メガネ ングしたら、いまで落ちてし を買わなくて、ホントに良か けました。一生懸命トレーニ 始め、びっくりして講座を受 ったと思っています。 半年前、視力が突然下がり

佐藤

メガネを買わなくて本当に良かつた……。

島田 回復センターも受けたが、この講座で11に。

まずは朝晩20分、

一か月、お試しになってください!

販売したトレーナーシステム。 短期間に

効果をあげ、あなたの眼を救います!

ないために起る視覚的な現象にすぎない

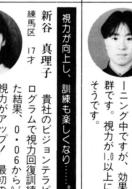
は病気ではなく、網膜の像の焦点が合わ

もともと近視・乱視・遠視、老眼など

のです。当講座は全米で約43万キットを

大田区

龍也 15 才 なかった。現在当講座でトレ 群です。視力が一以上になり ーニング中ですが、効果は抜 落ち、回復センターで訓練を そうです。 しました。しかし僕には合わ 中学に上った頃から視力が



貴社のビジョンテラピープ

辛いかも知れませんが、 視力がアップ! 最初のうち だん訓練が楽しくなり…… ントーでも向上すれば、 た結果、0・06からいまで ログラムで視力回復訓練をし

新潟市 平井 栄 18 才 免許も裸眼でパス。受験勉強 なっており、訓練を始めまし た。2か月後08まで上り運転 で視力が低下。遠視がひどく 現在浪人中ですが受験勉強

勉強合い間の気分転換にも、ぴつたり! 適で楽しみながらやってます 合い間の気分転換としても最 ツ式訓練法によ

器具や薬は使いません 視力回復の理論を築い あなたの眼は救えます



とはご存知ですか? 活などによるストレスにある、 視力劣化の一番の原因が、不規則な生 というこ

目標を達成することができるのです。 ニングメニューに従って朝晩たった20分 の訓練を続けるだけで、ムリなく楽しく をときほぐします。そして、25のトレー く実行に移してみませんか! 代からの老眼には効果てきめん。さっそ このトレーニング講座は、 特に10代~20代、30代の方の近視や40 まず、それ

の眼に、今スグ奇跡を!

案内書は無料です。あなた

円丈の バラゴンスレイヤー

『サバII』シナリオで全精力を使い果たした円丈師匠 の余命はいくばくもナイ! で、命のあるうちに好 きなゲームをやりだめしておこうってわけで、『FE 外伝』をプレイしまくり、なんと3回制覇! 感心 したというか、アキれたというか、イヤハヤ。



先月号は、「『B.C.F.』のやらない コトのススメ」を書いたけど、今 月は、『FE外伝』!

これはススメる。なにしろ夢の 『FE外伝』だかんね。

去年の夏。本誌で須田ピン氏と 『FE』大論争をやった。『FE』は、 とんでもねェゲームだ。絶対許せ ん。仮に『FEII』が出ても絶対や らんぞ! と宣言した。

そうしたら今年の春、ファミコ ンで『FE外伝』が出た。ウン、こ れは『外伝』だ! 『II』じゃな い。『II』は絶対やらんが、『外伝』 ならやってみっか! ワシもイイ かげんだね。

それからゲームをやり込んで、 なんと3回も制覇しちゃった。3 回だよ。ワシも嫌いじゃないね。 なにも3回もすることはない!

しかし、最近のゲームは、絵が きれいだけどつまらんとか、宣伝 いっぱいで中身なしとか、そんな のバッカシだから、おもしろいゲ ームに出会ったときにやり倒して おかないと、今後いつ、おもしろ いゲームに出会えるかわからんか

らね。食いだめみたいに、ゲーム のやりだめをしとかないとね。

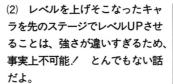
そしてゲームを終えて20日!

どのへんがおもしろかったのか 忘れた。ことによると、ワシはボ ケが始まったのか。20年ほどした らボケ・ゲーム老人になりそうだ。 一年中、同じゲームをして、終わ るたびに、

*ウン、こんないいゲームは初め てだ!"

といって、また同じゲームを始め る。ワシャそんなジジィになりた

まず『FE』の欠点は次のとおり。 (1) 25ステージあるが、もとの ステージには戻れない。進むのみ。 イヤだネ。



- (3) アイテムの受け渡しが面倒。
- (4) ラストで勝つまで8時間かか った。もう思い出すだけでコノヤ ローッ/
- (5) 移動がすべて、キャラのカー ソル移動でイヤんなる。以上だ。

ところがコノ(1)~(5)までの欠点 が『FE外伝』ではすべて解消され たのだ。そのうえ、何度行っても 敵の出現する、レベルUPさせる場 所ができた。アイテムは1個しか 持てないからめんど臭くない。夢 のような話だよ。

人によっては、各マップの攻略 法が難しい! なんていう奴がい るけど『FE』の攻略の難しさから 比べればへだよ。もう目をつぶっ てたって楽勝。もちろん、目は開 けてやったけどね。

ただ、わりとスムーズにゲーム は終わるから、強烈に印象に残っ たトコはない。それにボケが重な って記憶がかすかに……ワァッ、 何も覚えとらん。大変だ。とにか く覚えてることだけでも書こう!



■第1章

アルム、ソフィア城へ向かう!

このゲームは紅白歌合戦みたい なもんで、男の主人公、白組のア ルムと女の主人公、赤組のセリカ の2つのパーティーを交互にやっ ていって、最後の大トリで一緒に 歌う! そんな感じだね。ラスト 以外は、完全に別行動なんだ。

この2つのパーティーの間でで きるコトは、アイテムを旅の商人 に届けてもらうぐらい。しかも、 商人1人に1アイテムだから、か なり制限される。それに第1章に は旅の商人はいない!

この第1章は、アルムの白組の番なんだ。ごくカンタンな章なのですぐクリアできる。どの章でもそうだけど、各章ごとに仲間をクラス・チェンジするように、レベルUPをしていくとだいたい楽に戦えるはずだね。

この第1章でも、村人をクラス・ チェンジさせる、この村人、

- (A) ナイト (B) ソルジャー
- (C) 傭兵 (D) アーチャー
- (E) 魔道師

と好きなのになれる。で、何を選ぶか? ナイトか傭兵がいい。ワシは、3回やったが、全員傭兵にした。これがいちばんいい!

村人→傭兵→剣士→魔戦士の順でクラス・チェンジをしていく。しかも魔戦士のみ、レベル10で再び村人になれる/ そして村人から各職業へ。つまり、傭兵を選べば永遠にクラス・チェンジを続けることができる。

まァ、村人は、傭兵にするのが いちばんベストだね。

■第2章

赤組セリカちゃん、オリコン登場!

てなわけで、今度はセリカちゃんの番。パーティー・スタート時4人で、全員が魔法系のキャラ。戦いづらいんだ。剣で戦えるのが神官のセリカちゃんのみ。この神官つうのは、『ウィザードリィ』のプリーストだね。プリーストは、魔法系じゃソコソコ戦えるけど、ファイターがいないままでプリースト1人が前列で戦っているようなもんで苦しいわな。

ハデなアクションで戦うけど、 たいしたダメージを与えない! ま ァ、赤組だからしゃーないか! 2 章の途中で傭兵やアーマーが入っ てくるまでは、もたついた戦いが 続く。

セリカは、神官からプリンセス にクラス・チェンジするけど、RPG でプリンセスにチェンジされたって困っちゃうよな。プリンセスってお姫様なんだぜ。お姫様ぐらい 戦闘で役に立たないもんはないよ。

それだったら、女剣士とか、女怪力とか、女ゾンビになってくれたほうがまだいいよ。正直、プリンセスにチェンジするんなら神官のままで十分/でもシナリオで決められているから、イヤでもプリンセスになっちゃう。

3回もやってみて、全キャラ中 いちばんどーしようもないキャラ がセリカちゃんなんだ。チイとも 強くなんない。今年の巨人みてえ なもんだよ。3章あたりから治療 に専念させたよ。

この2章で注意するのは、海のホコラの前にドラゴンがいて、聖なる指輪を持っているが、必ず2章の間に倒すコト。3章以降になって戻ってきても、ドラゴンは出現しない。2章の間に倒したほうがいい。

ただ全体をとおしてみると、赤 組のセリカちゃんパーティーのほ うが、レベル上げもしやすいし、 戦いやすいね。

■第3章 紅白乱打戦

この第3章から、紅白入り乱れ

てアルム・セリカを好きなように使い分けていける!

だが、テキトーに好きなように やってはいけない。第3章は、セ リカちゃんパーティーを先行させ、 セリカの第3章をほとんど終わら せてからアルムへ移るのが正しい! なぜか? 天使の指輪問題がある。 この天使の指輪には、ヒーリング効 果のほかにレベルUP時にパラメー ターを倍に上げる力がある/ レ ベルUPしそうなキャラに次々と回 していき、最大限にこの天使の指 輪を使う。このアイテムを有効に 使うのと1人だけに持たせるのと では、キャラの育ちが格段に違う。 その天使の指輪は、第3章のセ リカちゃんパーティーの最初に仲

間になるペガサス・ナイトが持って

る/ これを有効に使い、セリカ のグループを3章の終わりまで行 かせてから、旅の商人に預け、ア ルム側へ送る/

そしてアルム側は、その天使の 指輪を受け取ってから第3章をス タートさせる。これがいちばんム ダがない。なんせ、3回やったワ シがいっとるのだから間違いない!

天使の指輪を受け取って、第3章のアルムを終わらせてから今度は、アルム側にいる旅の商人を使って天使の指輪をセリカちゃんグループに返し、これで本格的に第4章に移る。

どーだね。このチミツな計算! 天使の指輪のオニだね。

なお、セリカちゃんグループは、 スケルトンを相手に少し多目に戦 おう。これはランダムなんだけど、 スケルトンが暗黒の剣を持ってる コトがあるからぜひ手に入れたい。

3回やってて2回。スケルトンから手に入れた。手に入らなかったときは、スケルトンは、強いわりにEXPが少ないので、あまり戦わないようにしていたからなんだ。だから少し頑張れば手に入るはずだ。

このスケルトンから手に入れた 暗黒の剣は、あまり剣の出ないア ルム軍に第4章で旅の商人を通じ て渡してやる。もう計算し尽くし てるね。そう、ワシャ、ムダに3 回やっとらん。

■第4章

エンディング | 歩手前

この第4章も天使の指輪を有効に使う。指輪を受け取ったセリカちゃんをほとんど終わらせてから、再び旅の商人に頼んでアルム側へ。そしてアルムの第4章を始める/もう天使の指輪通信みたいなもんだね。

第4章あたりになると、敵もケッコー強いけど、天使の指輪でレベルUPさせりゃ、カルイ/ カルイ/ ドーってコトないのだ。

■第5章

セーブできない最終章、グェッ/

この5章は、一切セーブができない! 怖い! なにしろ、『FE』 のときは、ラスト・ステージ8時間だからね。その『FE外伝』だからいろいろ疑り深くなるよな。

4章までは、アメ玉をしゃぶらせてただけじゃないのか? この5章で一挙にユーザーの首を締めようって魂胆じゃないのか?

これは、もう目いっぱい、プレ ッシャーがかかるよな。

だが、なんと、この5章/ 2 時間でアッサリ終わった/ エンディングが出てきてもまだ信じられなかった。いや、ことによるとこのエンディングのアトに *本当の戦いは、今始まる…… なんてまた続きがあるんじゃねェのか?と思ったが、なんと不思議なコトにフツウのエンディングだった。

いやァ、楽勝だったね。いちおうストーリーは、セリカちゃんが 先に行ってて最後の敵と戦ってて、 アルム軍の到着が遅れるとセリカ ちゃんのグループのダメージが増 えるって設定なんだ。歩いてると ゼリカ達は戦っている……セーバ ーは3のダメージを受けた。セリ カは、4のダメージを受けた。・・・・・″ なんて表示が出る!

このヤロウ/ クサイ演出しやがって、まァ、殴るぞ/ 目いっぱいレベルUPさせたセリカ・グループにとっちゃ、へでもない。実際たいしたコトないんだ。シナリオではセリカが、

[™]私達! もうダメかも知れない ……″

なんていうんだけど、3回やってて3回ともセリカ・グループのほうが強いんだよ。最後の敵のドーマなんて、魔戦士1人でも勝てちゃうぐらい強い軍団/

ところが、このへんが日本のゲームのイベント中心志向というのか。ドーマのとどめの一撃は、アルムでないとダメなようにできている! ここらが不満だよな。誰



だっていいじゃねェかと思うね。 ホント、ガキの使いやあらへんで! でも、ここらが日本のゲームの限 界なんだろうな。

とはいうものの、ナカナカのゲ ームだった。大合格!

『FE外伝』

ところで、どーして3回もゲー ムをやったのかといえば、じつは スーパーキャラ作りがおもしろか ったからだ。ゲームの8割までが レベル上げしてた。残りの2割で ゲームを進めてた。つまり、メイ ン・ストーリーは、ついでにやって ただけなんだ。

では、スーパーキャラとは何か。 たとえば女魔道師! レベル20に なると神官になる。セリカちゃん が最初にこの神官だった。ところ がレベル20で神官にすると上がっ たパラメーターは、そのままだか ら格段にいい。しかも魔力とSTR が同じパラ! つまり、魔力の強 いキャラは、剣で戦っても強いわ け。しかもその神官をリミットの レベル20にまで育てる。

もうほとんど無敵/ 剣で攻撃 できて、攻撃魔法が使えて治療も できる。これが噂のスーパーキャ ラ。そのためには、女魔道師20、 神官20./ 合計40レベルUPさせる 必要がある。

バーローッ、そんなことしたら 死んじゃうよといわれそうだが、 大丈夫。ワシは、このとおりピン ピンしてる。

それと魔戦士をもう一度、村人 にして再び傭兵→剣士→魔戦士に するダブル魔戦十/

そうするとだいたい、全パラが フルに近くなってカンペキなスー パーキャラになる。

ちなみに2回目からは、両軍6 人全員W魔剣士/ そりゃ、強い わなァ。

こんなにムダにレベル上げして も、1回のゲームが20時間チョイ で終わったから、考えるほど大変 じゃない。

じつは、レベル上げに最適のマ ミーってモンスターがいる。弱く てEXPをどさっとくれる! こい つさえいれば大丈夫。どの職業も クラス・チェンジした直後にマミー を倒すと、1匹で1レベル、ボー ンと上がっちゃう。1キャラ、1 時間くらいでスーパーキャラに変 身できる。ぜひ、挑戦してみてほ しい。

①ナイト

ナイト→パラディン→ゴールド ナイトとチェンジしていく。移動 力もあり、まァまァ。しかし、魔 法防御に問題が多少あり! ②ソルジャー

ソルジャー→アーマー→バロン の順にチェンジ。移動力が少なく、 魔法防御もない! ただのデクノ ボーだね。使えない。

3 男魔道師

男魔道師→賢者にチェンジ。賢 者になると治療魔法が使えるって だけ! 最終戦闘の10人には残さ ないキャラだ。いらないね。 **④アーチャー**

アーチャー→スナイパー→ボウ ナイトの順。離れても直接攻撃も でき、『FE』のアーチャーより、ず うーっとおりこう! でも各パー ティーに1人いれば十分!

⑤傭兵

傭兵→剣士→魔戦士の順でチェ ンジ。とにかく、村人は全員、コ レにするのがいちばん。

魔戦士になると移動力もソコソ コあるし、いい。このゲームで、 最初から最後まで絶対変わらない パラメーターが1つだけある。魔 法防御だ。ところが魔戦士だけが、 この上がらないはずの魔法防御が 15UPする。これで魔法も怖くな い。だから絶対、魔戦士だね。 6女魔道師

前に書いたとおり。ぜひ神官ま で育てたい。中でもソニアは、ぜ ひ育ててほしい。バランスの取れ たいいキャラに育つはず。うまく 育てれば、剣の一発で敵の魔戦士 を倒せるぐらいになると思う。 **⑦ペガサス・ナイト**

Pナイト→Fナイト。このキャラ は絶対必要。Pナイトのときは、も う弱くて弱くて! でもFナイトに なればソコソコ戦える。移動力が あって、壁も越えられる。我慢し てFナイトにしよう!

『外伝』

正しいレベ ルの上げ方

レベルを上げる場所 Aセリカちゃんグループ

第4章の迷いの森に、マミーば かり出現するトコがある。ここへ 出たり入ったりして、イヤってい うほどレベル・アップをしよう!

レベルを上げたいキャラに、天 使の指輪を持たせてマミーの中に 放り込む。するとアトは、マミー がよってたかってレベルを上げて くれる。マミーっていい奴だなァ。 マミーよ、今夜もお願いね!

B白組アルムの場合

恐山の洞の中にゾンビにまじっ てマミーが3匹ほど出るが、ここ ではほどほどにしとく。そこにた どり着くまでに3戦闘ほどするし、 上げにくい。同じ第4章のリルゲ の滝のすぐ東に秘密の洞がある。 ここに前のほうにゾンビ、奥のほ うにマミーが9匹出る。

ここでもレベルを上げたいキャ ラに天使の指輪を持たせ、マミー のいるほうヘワープさせる。アト は例によってマミーちゃんが親切 ていねいにレベルUPしてくれる。 マミーってホントいい奴だなア。

スーパーキャラ 作成上の



(1) パラメーターに注目

このゲームで大事なパラは、強さ、守備力、HPの3つ。他のパラは無視しても幣害が少ない。いくらレベルUPしても、強さが上がらない限り、敵に与えるダメージは変わらない。

各パラのリミットは40/ (HP は52)最低でも強さは30欲しい。防御力は、20は欲しい。ただし、25以上は意味がないようだ。それから神官の防御力の計算は、少し違うようなので30ぐらいあったほうがいいかもしれない。

(2) レベルUPのし直し

これはと思うキャラは、うまく上がらないときは、リセットでやり直し! というのも、3回やってみてわかったんだけど、同じキャラでもやるたびにかなりパラメーターが違ってくる。だからリセットしたほうがいい。戦闘直前でセーブ! そのときは一発でレベルUPするようにEXPを調整しておくこと。思うようにパラがUPしないときは、即リセット。何度でも挑戦するコト。

(3) 二度目の村人のときは、必ず レベル20まで持っていく

村人はレベル3からクラス・チェンジができるけど、それをグッとこらえて20までUP/ どーゆーわけか、アップの仕方が、村人のときがいちばんいい/ だから20まで持っていこう。

以上。

これでスーパーキャラができる! しかし、いちばんの問題は、こー ゆースーパーキャラを作っても、 すでにゲームは終盤。その腕をふ るうコトがないんだな。考えると ……むなしい!

いったいどーなっとるのか?『サバゴニュース作者もよく知らん

いったい、あの『サバII』/ ど ーしたんでしょうね。戦闘モード を除いたテスト・プレイをするなん ていってたけど、その後プッツリ/

落語もやらずに『サバII』にかけた4年間。あれはいったい、なんだったのでしょう。

もう季節は夏だというのに心は多。

みんな、みんな、夢だったので ございます。……ポトッ(涙)。

涙の『サバ!!』ニュース1

社長入院

グローディアの社長が入院だよ。 ホント、涙だね。イヤ、ワシが、 『サバII』さえ作らなければ、コン ナコトニハ……。

プロデューサーの首は飛びそう だし、ワシは落語を忘れるし、社 長は入院するし、じつに呪われた ゲームだね。

ワシが『サバII』さえ書かなけ

れば、みーんな幸せだったのにな ァ/ 人生、不可解なり/

涙の『サバ!!』ニュース2

メインシステム完成…したみたい!

これもよくわからんのだよ。と にかく一生懸命/ やってはいる ようだし、できたと佐藤くんがい うんだけど、見たわけじゃないし ねェ。

ああ、ワタシの 4 年間は何だっ たのだろう。

人生50年~ッ

私の4年間に比ぶれば〜ッ 夢・幻のごとくなり〜/

涙の『サバ!!』ニュース3

9月発売は固い…らしい!

この9月発売は、製作状況の様子で出たコトじゃない。

9月頃までに完成させて発売し ないとグローディアだって経済的 に苦しい/ だから今、総力をあ げて製作している。涙だなァ。

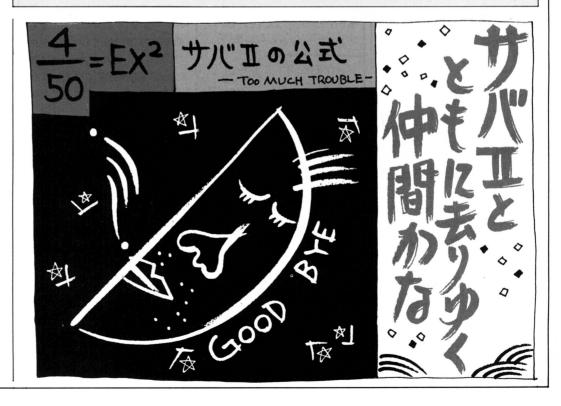
私さえ、『サバII』を作らなければ、コンナコトニハ……。

涙の『サバ!!』ニュース4

遅れるな『ドラクエV』! 『サバII』のジャマになる。 早く出せ!

いちばん一緒に出したくないソフトが、『ドラクエ』/ それも遅れてる。ゲームだけなら自信があるけど、『サバII』と『ドラクエ V』とどっちを買うとなったら『ドラクエ』買うよな。オレが客だって『ドラクエ』買うもん。ことによると同じ 9 月、同時発売になりそうだぞ。涙だなァ。まいるよ。

ドラクエ〜ッ 4 カ月遅れ〜ッ 私の 4 年間に比ぶれば〜ッ 夢・幻のごとくなり〜ッ/





Q&A道場、毎月楽しく読ませていただいております。 なかなかためになることもあってよいのですが、2つほどいわせていただきます。

1つめは、読者に日高総帥の本を 買わせようとしている? (少なく とも私にはそう見える)ことです。 つまり、総帥の本に書いてあるこ とが質問になっても「本を買え」 というばかりで教えてくれません。 いちおう、ここはPOPCOM誌上 ですので、本を買っていない人にもきちんと教えてください。皆にマシン語を知ってほしいなら、自分の本をすすめる代わりに、毎回1~2ページ使って『マシン語入門講座』でもしてほしいものです。かくいう私も、マシン語に関しては初心者なので、ぜひやってほしいものです。

2 つめは、僕よりもっとパソコン について知らないような人の質問 にも抽象的にしか答えないことで す。総帥の答えは、全体的にいつも抽象的で、もっと具体的に答えてほしいと思うのです。とくに、初心者の質問には、きちんと答えないとわけがわからず、嫌になってしまうのではないでしょうか。東京都/岩崎輝之

A ウ~ム、これは質問ではないが、かなり強烈な意見なので無視するわけにもいくまい。

まず、「マシン語入門講座」に関しては、Q&A道場の趣旨とかけ離れているので、希望があれば編集部のほうに別企画として頼むべきだ。ここは、あくまでも「初心者のためのQ&A道場」であり、マシン語を直接のテーマにすることは考えていない。

次に、回答に自分の著書名を示すということについてだが、買ってほしいという気持ちは、正直いってあるヨ。でも、これはスペース的に解説し切れなかったり、より先へ進むための指針として書いているだけ。自分の著書が中心になるのは、あまり他書の内容を知らないからだ。

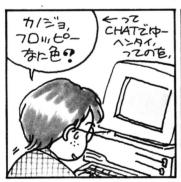
だいたい、単行本で何ページもかけて解説していることを、ここで再現しろといわれても、できるワケがない。簡単なものなら、これまでにも本とダブった回答はあるし、教えるのをためらってなど

いない。それに、著書名をあげる というのは、最高の情報提供なん だゾ。本来なら、本屋さんを歩き 回って、中身を確認しながら自力 で探すしかないんだから。

それから、回答を具体的に……とのことだが、そういう自分の指摘をどう思う? 抽象的に示すばかりで、少しも具体的に伝わってこないゾ。私は、いつだってできる範囲で具体的に答えているつもりだけど、商品名や機種の選択などは、具体的に示せないこともある。それを抽象的というなら、その反対は具体的というより *無責任*/ だヨ。

ただし、いくら私がそう思っていても、「いつも抽象的……」というのが読者の多数意見なら、回答者として不適格と認めなければならない。そうなれば、担当を降りるのは当然だし、そこに異論はない。いつも全力投球をしているから、どういう結果になろうと悔いはないのだ。

でもネ、私は基本的に「わからないのは教え方が悪い」という精神は好きじゃない。教え方が悪いくらいでイヤになるなら、どっちみちイヤになる日は近い。それが正論かどうかはともかく、私はこれまで「わからないのは、わかろうとする努力がたりないから」という考え方で、あらゆる問題に取









イラスト/水玉螢之君



POP LOAD

■近、私は部外者であるにもかかわらず、パソ研に入り浸り、グラフィックツールで奇怪な絵を描いては立ち去るというすさんだ生活を送っております。でも、レーニンさんの生活はもっとすさんでるのだろうなぁ。(栃木県 領政明) レーニン:これこれ。おれは肉体的にはすさんだ生活を送ってるけど、精神的にはとてもハッピーな毎日よっ/

り組んできた。これは、人生観そのものだヨ。そりゃ、他人のせいにすれば、自分を正当化できるかもしれないけど、結果的に目標を達成できなければ、しょせんは負け犬の遠吠えでしょ。

何かをモノにしたければ、受け身じゃなくてアグレッシブに行動しなければならない。「教わる」のではなく「覚える」のだ。ここは新日プロの道場であって、教室ではない。自ら鍛えようとしなければ、とり残されるだけ。強制的に鍛え上げよう……なんていう気はさらさらないし、甘やかして引っ張ろうという気もない。

義務教育以上は、すべて趣味の世界みたいなもの。やる自由があるように、やめる自由もある。イヤならやめればいいし、好きならやればいい。他人に理想を求めるなら、自分で理想を実現すればいいのだ。それが、夢とロマンというもの……サ。

オマエが落としたのは、 NEC純正のコレであからを れともシャーカカラー来聞 フラットディスカイ、とい とも IBMの メートでからあとた のかはというを のかはというを





日高先生、初めまして。私 は今PC-8801MAを持って います。今度、PC-98に買い替え ようと思っていますが、88で使って いるモニターは、そのまま98でも使 えるでしょうか。

どうか教えてください。お願い します(機種は、NEC PC-KD863S です)。

P.S.PC-98DO+にしようと思ってる んだけど……。

埼玉県/滝川みゆき

A 私は、どちらかというと「男は強く、女は優しく」という世代に育ったので、どうしても女性には優しくなってしまう……タイプである。

だから、男性だったらNECのインフォメーションセンターの電話番号を教えるだけだけど、女性だから調べてしまった……というわけではない。手元の資料で、簡単に調べることができたのだ。

ズバリ、PC-KD863Sは640×400 ドットのアナログディスプレイな ので、98でもそのまま使うことが できる。もちろん、98DO+でもOK だ

だけど、本当の優しさとは、こういう回答ではないよネ。やはり、 NECのインフォメーションセンター の存在を教えなければ、いつまで たっても進歩がない。たいていの ことは、その場で親切に答えてく れるので、気楽に利用するといい だろう。

NECパソコンインフォメーション センター

東京 (03)3452-8000 大阪 (06)943-9800 受付時間 9:00~17:00 (祝日を除く月~金曜日)

日高先生こんにちは。3カ月ほど前、パソコンを買ってもらったのですが(PC-98 DD+)、私はパソコンのことは何もわからないので、何からすればいいのかまったくわかりません。機械の扱い方もまったくわかりません。いったい、どんなことから始めるといいのでしょうか。友だ

ちは、何かゲームソフトをやれば、 だんだん扱い方がわかるというの ですが、私のような初心者は、ど んなソフトから始めればよいので しょうか?

青森県/高橋紀子

A こういう状況が、いったいどうして起きるのか、私にはさっぱりわからないのだが……。 少なくとも何十万円かの品物を買ったんだから、どこかに動機というものがあってしかるべき。

自分が望んだのなら、ゲームをしたいとか、ワープロとして使いたいとか、何かしら考えていたと思うんだが、それはどうなのだろうか? そうではなく、親が子に買い与えたとすれば、プログラミングをさせたいとか、勉強の役に立ててほしいとか、きっと何かを望んでいたはずだ。

ひと口にゲームといっても、最 近のものはシンプルじゃないから、 ジャンルを決めて買わないと、や る前に興味を失ってしまう。どう しても目的がなければ、買ってく れた人に、何をさせたいのか聞くしかないんじゃないかなァ?

待てよ、ポプコムを読んでいるということは、どこかに興味の対象があるから……だよネ。だとすれば、それはゲームである可能性が高い。もう一度、スミからスミまでポプコムを見回して、自分の興味を確認してみよう。きっと、そこに求めている何かがあるはずだ。失敗を恐れず、最初の一歩を踏み出そう!!

日高先生、初めまして。質問ではなく、要望なのですが、「HIT-88」の2HD対応(拡張RAMも)版を出してほしいのです。「自分でやれ/」とお叱りを受けるかもしれません。しかし、88ユーザーがバージョンアのマストの不正コピーも減るを認識し、ソフトの不正コピーも減るとうになれば、イムソフトの不正コピーも減るという。

その意味でも、日高先生に『HIT





-88』のバージョンアップをお願い します(新規購入なら4,000円、 Ver.1.2を持っていれば3,000円く らい……?)。燃える闘魂シリーズ の本も頑張ってください。

千葉県/遠藤敏夫

じつは、「HIT-88」の2HD 版(バージョンアップを含む) については、以前にも書いたとお り、迷っているのが実情だった。

だった……? ということは、 現在は迷っていない可能性もなき にしもあらず……となるけど、と りあえず日程の調整をする気にな ったというところ。だって、ここ まで頼まれたら、いつまでも「イ ヤ」とはいえないヨ。

もっとも、たとえ無理だとして も、一方的に「自分でやれ!」な んていわないヨ。なぜなら、これ は私に対する理想じゃなく、『HIT -88」に対する要望だから。この違 いを明確にしておかないと、私はただ の「わからず屋」になってしまう。

ただ、現在は仕事が詰まってい るので、完成目標を秋頃と決めた 程度。いずれまた道場広報で発表 するけど、価格的には希望どおり にできると思う。またしても道楽 というのが、チトむなしい気がす るけど……ネ。

それから、あの「燃える闘魂シ リーズ」は、今月末に『燃える闘 魂マシン語伝説 I 』として啓学出 版から発売される……ことが確定 した(価格未定)。単行本にふさわ しいよう、それなりにパワーアッ プしているので、ぜひ手に取って 見てもらいたい。

僕は高校1年生の者ですが、 先生に質問があります。い ったい、プログラマーやグラフィ ッカー、シナリオライターの人々 は、どのような進路を進んできた のでしょうか? 先生、本当にお願 いします。詳しく教えてください! 山形県/生徒YU

自分が何かを目指すとき、 とりあえず目標とする人の 軌跡を知ることは大切だ。でも、 それはあくまでも特定の個人につ いて。一般論では、千差万別とし かいいようがない。

ゲーム業界というのは、歴史が 浅いだけに、30歳を過ぎている人 はたいてい前職があるが、若い人 は高校生くらいから得意の分野で

(ひひひ)

能力を発揮することが多い。

そこから先は、自分の能力をソ フトハウスに売り込むことができ るかどうかだ。シナリオでも、絵 でも、プログラムでも、とにかく 作品を見せること。まず希望のソ フトハウスに電話をし、担当者に 作品を見てもらうよう話をするの だ。黙っていては、何も始まらな い。とはいえ、どういう進路が開 かれるか、それは運と実力とタイ ミングしだい……である。

ここで、ちょっぴり残念なお知らせ。 あの『マシン語ゲームグラフィッ クス」プレゼントが、今回をもって 終了することになってしまったのだ。 すなわち、これが最終回のプレ ゼント告知ということで、当選者 の発表はあと2回。最後のチャン スにかける方は、遅くとも6月25 日頃までに応募はがきが到着しな いと、抽選に間に合わなくなって しまう。

マ、いずれまた「うれしいプレ ゼント」の企画が登場できるよう 考えるので、それまでこの道場が ツブれないよう、みんなで盛り上 げてもらいたい。

ちなみに、販売用の在庫はまだ あるそうなので、早めに手に入れ ておいたほうがいいだろう。おそ らく、多重スクロールのサンプル プログラムなど、二度と発表され ることはないと思うヨノ

- ★88版当選者 板橋秀明(東京都)
- ★98版当選者

栗山輝幸(大阪府)

92.7月号

①88/98版『マシン語ゲームグラ フィックス』……小学館発行

- ・パレット操作~重ね合わせ~特 殊表示/消去~多重スクロール ~データ圧縮……など、グラフ ィックに関するテクニックが満
- ・スキャニングツール、パターン エディター、グラフィックエデ ィターを含んだディスク付き

②88版『マシン語マスターバイブ ル』……小学館発行

- ・1/0ポート~メモリー構成~ワ ークエリア~DISKコントロー ルーサウンドコントローループ リンターコントロール~RS-232 Cコントロール~CD-ROMコ ントロールなど、情報の洪水//
- 画面取り込み(FR/MR/MA2/ FEは除く)が楽しいDISK付き

③『Quick C 2.0ゲームプログラ ミング』……アスキー発行

- · C言語で、98版『マシン語ゲー ムプログラミング』に挑戦した ユニークな本!
- ・3.5"/5"2HDディスク付き

④Z80/8086版『マシン語秘伝の 書』……啓学出版発行

- ・ソート〜サーチ〜桁数不定の超 高速乗除算……などを、楽しい Q&A形式で紹介
- 秘伝のテクニックは、プログラ ミングの常備隠し味だ/

⑤超高速多機能エディターアセン ブラ『HIT-88』(VER.1.2) ……88シリーズ全機種に対応

• 入手方法

現金書留(または郵便小為替+ 簡易書留)で2,000円を下記宛先 へ(送料/消費税不要)

〒353

埼玉県志木市館 1-6-14-103 新日本プログラミング/日高徹

この道場では、読者からの挑戦 を募集中。ハード、ソフトに限ら ず、パソコンについてわからない ことがあれば、はがきに書いて送 ってほしい。宛先は「〒101 東京 都千代田区神田神保町3-3-7 昭和 第2ビル4F ㈱新企画社ポプコム 編集部『Q&A道場』係」まで。 「マシン語ゲームグラフィックス」 プレゼントも同じ宛先だぞ。



しれ

せの



ゲームを愛する者たちよ、キミの成果を見せとくれ!

とくに『M&MⅢ』情報は、目ェ見開い てよく読むべし。このゲームに手こず ってるユーザーにとっては、もう神の 啓示に思えちゃう。感謝であります。

優秀な人材獲得のために、 役立つ武将データ第2弾

21 魯粛

22 劉焉

22 諸葛格

閻象

22 司馬朗

61

52

43

41

95

95

72

70

69

84

83

83

83

83

78

69

38

28

90

75

86

61

52

79

75

19 41国

10

23

29国 200

| 22国 | 196 10国 207

223

189 君主

北海道/水野宏規

各都市にいる武将に遠路はるばる会いに行っては、メモを取る……。 毎日5、6時間かけて1週間で仕上げたこの武将データ、自信作で す/ 『 I 』のときに学校の先輩にもらった武将データが、結構重 宝したもんで、『Ⅲ』のデータもあれば、と思ったのがきっかけ。バ シバシ、利用してやってください。

正	比将-	一員	氢(政治	計力8	30以	上)															
位	武将名	武力	知力	政治力	魅力	陸指揮	水指揮	出没国	出没年	備	考	26	曹植	15	76	82	83	12	10		207	曹操の子
1	郭嘉	36	80	97	82	32	6	10国	192			26	司馬昭	66	85	82	70	75	72		231	司馬懿の子
5	張昭	32	86	94	82	29	29	17国	196			26	劉備	68	78	82	99	60	29	6国	189	君主
3	張紘	27	87	92	86	28	30	17国	196			26	費禕	25	75	82	85	23	6	26国	198	
3	諸葛亮	61	100	92	95	92	78	17国	208			26	龐統	60	98	82	88	88	77	24国	194	
3	馬良	45	80	92	85	73	69	24国	207			26	韓嵩	38	71	82	57	30	11	26国	189	劉表配下
6	張松	34	82	91	79	30	21	41国	194			32	司馬師	65	87	81	75	79	76		228	司馬懿の子
7	楊修	29	73	90	48	28	16	11国	198			32	鄧艾	85	93	81	74	87	75	19国	225	
7	司馬懿	62	98	90	80	95	79	10国	192			32	郭図	34	76	81	40	31	8	5国	189	袁紹配下
7	曹操	89	94	90	98	93	59	10国	189	君主		32	蒯越	29	74	81	60	26	9	26国	189	劉表配下
10	賈詡	40	94	87	67	81	72	13国	189	董卓西	不5	32	陳羣	50	92	81	75	70	66	19国	206	
10	陸遜	80	95	87	88	71	99	29国	203			37	諸葛謹	55	91	80	95	46	46	11国	195	
10	徐庶	65	95	87	85	85	74	24国	192			37	伊籍	21	84	80	62	72	70	24国	189	
10	尹黙	20	73	87	30	22	7	41国	189			37	趙雲	98	84	80	93	87	83	3国	190	
14	周瑜	75	96	86	95	73	100		194	孫堅の)甥	37	蒯良	30	72	80	58	27	10	24国	189	劉表配下
14	王粲	30	70	86	68	28	13	24国	207		,	37	審配	71	67	80	75	73	72	5国	189	袁紹配下
16	董允	23	86	85	70	68	67	41国	194			37	虞翻	40	78	80	76	32	15	35国	189	王郎配下
16	荀彧	37	96	85	85	62	60	10国	189			37	郭奕	29	65	80	47	23	13	19国	205	
16	荀攸	40	94	85	70	60	58	10国	192			37	蔣琬	60	85	80	84	73	70	24国	202	
16	闞沢	45	78	85	72	52	60	29国	189												1800	
16	王累	23	80	85	78	21	4	41国	203				図を記書表	問キさて	の人が物	らかり	の政治	引武	ر الم. الم	~	12 V	



途中で音をあげてしまったキミへ! 下の情報を熟読し、深く反省しなさい。 イト アンド マジック III

偉そうなことをいってますが、僕自身はまだコンプリートしてない(苦笑)。もう終わらせたヤツがいたら、それこそ怖い気もしますが……。レベルは30、制覇したダンジョンは15で、まだ解明できない謎があります。『MMⅢ』の世界は大きいノ(芝田正基)

とにかく難しいと評判の『MM Ⅲ』を、少しでも楽にプレイする 方法を研究(そんな大ゲサなもの か!?)しましたので、研究結果を 報告します。

[1] より理想的な キャラを作る!

すべての能力値が高いキャラを 作るのは、至難の技。そこで、高 い数値にしておくべき各能力を挙 げておきます。

- ・"耐久力"と"素早さ"は、どの 職業でも最低20は必要。とくに、 耐久力は低い数字で妥協するとと んでもないことになるから注意。 ちなみに、僕の魔法使いは耐久力 がりしかなかったので、最初のHP が1でした。トホホ。
- ・MPに影響する能力は、最低20は 必要。魔法使いなどは、専売特許 の魔法が使えないと、意味がない です。
- ・"強さ" よりも "正確さ" の能力 値を高く設定する / "強さ" に関 しては、よりよい武器を持つこと でカバーできます。

以上に注意すれば大丈夫でしょう。既成のキャラは庸兵の装備を 奪うということもできますが、金 には余裕があるはずなので、やめ ましょう。

[2]調査はすべての キャラに平等に 実行させる

あちこちで宝物だの死体(!?)だのが転がっており、それらアイテムを調べるキャラを選択させる場面がありますが、そのときには、キャラたち(盗賊以外。盗賊は宝箱を開けるという専売特許を持っているので、EXPの心配はない)に順番に調べさせてください。なぜなら、その行動だけでもEXPが

もらえるからです。

[3] 能力アップの イベントを 無駄にしない!

このゲームでは、能力を最大値まで上げてくれるイベントが、各所にあります。おろそかにしないこと。

[4] 敵の出そうな エリアでは、 後ろ向きで歩こう/

なかなか気がつかないのですが、 モンスターはパーティーの視界に 入らない限り、何の行動も起こさ ないのです。よって、飛び道具を 使う敵などが出没しそうなエリア は、後ろ向きで歩いていれば間接 攻撃を受けない。ま、この方法に もデメリットはあります。自分も 敵のモンスターに間接攻撃ができ ないし、壁のメッセージが発見で きない。トラップにはまる危険性 だって大。横向きに移動するなど、 解決法はあると思いますが。

[5] 能力一時的 アップのイベントは 午前5時に

地上のいたるところに、一度にパーティー全員の能力を上げてくれる泉や井戸があります。ただし効果は一時的。レベルアップしたあと、休息したり朝を迎えたりすると、能力値がイベント前の数値に戻ってしまっている。つまり、この泉や井戸のレベルアップのイベントは、朝になった直後(午前5時)に実行するのがベスト。それと、地上では144歩の移動で、1日、時間が経過してしまうので1歩1歩を大切にする必要もあるでしょう。

〈応用例〉

レベルアップとHPアップのイベントを使った、かなり有効なテクニックを紹介しましょう。なお、このやり方を実行するための必要条件は、以下のとおり。

- ・"泳ぎ手"と"通路発見"のスキルを持っていること(スキルは自分で探すこと。レベル 6 で十分です)。
- ・ゴブリンやオークを多数相手に してもビクともしない実力を持っ ていること。
- 1.ます、地上B-1のX=8、Y=5 の泉へ。この泉は、レベルが20も (ただし一時的に)上がるというあ りがたい泉です。
- 2.で、A-1のX=11、Y=3の井戸 に行く。この井戸は、HPが最大値 以上になる井戸。なぜかこのイベ ントに限り、朝になったらもとに 戻る、ということがない。

3.井戸の水を飲み続ける。「一度方向転換をして、もとの向きに戻り

水を飲む」というやり方だと、時間が進まない状態でいれます。 4.キャラクターの顔の下にあるバ

ーが白くなるまで飲み続け、あとは、朝になる前にお好みのダンジョンに潜入するだけ。あまりの強さに感動することでしょう。

この方法でいくと、レベル 8 ぐらいのキャラならば最初の島にいる地上の敵を楽勝で打倒可能。レベル12あれば、最初の島のダンジョン攻略も問題なしでしょう。ダイクロプロスのダンジョンや暗黒騎士の居留地、ホワイトシールドのダンジョンなどはレベル15は必要ですが。ちなみにレベルアップの泉の近くに"強さ"や"素早さ"の数値を上げてくれる泉があり、HPアップの井戸の近くにはMPアップの小屋がありますので、立ち寄ってみては……。

(滋賀県/芝田正基)

だし一時的に)場所は…能力値をアップさせる(たファウンテンヘッド周辺の

A-1、X=13、Y=10 ウイ A-1、X=4、Y=7 防御 A-1、X=11、Y=3 HP: A-2、X=14、Y=14 スペ B-1、X=4、Y=9 素早 B-1、X=7、Y=7 寒さ 火の

ウィザードの目 防御力がアップ。 HPがアップ。 スペルポイントがアップ。 素早さがアップ。 寒さの抵抗力がアップ。 火の抵抗力がアップ。

(千葉県/鈴木勝彦)

「重い、「大変」など、いろいろいろいわれているこのゲームだけど、一度ハマってしまうと、これほど熱中できるRPGも最近あまりないよね。 芝田クンの攻略法に鈴木クンの情報を加えれば、序盤からガンガン攻めていくことができそうだ。 芝田クンには1、000円分の図書券をあげよう。 (こぉたん)



▶ 知らなきゃソンな裏ワザ2本/

ユヴァルツシルトIII (PC-98) X資県/川遠哲也

僕が発見したお得なワザを、提供しましょう。

まず、「シュヴァII」のクリアパスワードを、「III」でも使用できる/ 驚きです。やり

方は、11ターン目に「ゲーム終了」を選ぶだけ。 するとパスワードの入力が可能になります。 お得でしょ?

お次は、自由自在に、 "資 金" と "資 材" を MAX値まで上げるワ ザ。ゲーム中「ゲーム終了」を選ぶ。で、電源を落とさずに「ESCキー」を、約40回押す。と、なぜかMAXになっている……。以上です。簡単でしょ?

でもって、 いや~まいったな。 いや~まいったな。 いや~まいったな。 いや~まいったな。 いや~まいったな。 かなかクリアできなかった人にとってはかなった人にとってはかなった人にとってはかなった。 そうでない人にはゲームをつまらなくしてしまった険性をはらんでいるんだ。使うときは十分注意してくれ。 とはいえ、このコーナーの基本は弱者数一十分注意してくれ。 とはいえ、このコーナーの基本は弱者数の図書券で、感謝/ の図書券で、感謝/ の図書券で、感謝/

隠されたCG発掘法! らんま¹ (PC-98) 千葉県/鈴木勝彦

オマケグラフィックの出し方を発見しまし -

MS-DOSを立ち上げて、Aドライブにディスク8を入れ「TYPE README DOC」と打ち込むと、オマケグラフィックに関する説明書きが出てきます。



お題にズバリ答えよ

ポプコムのホープ、不破淳郎か らの挑戦状に、みごと答えてく れる剛の者はいるのか……。て なことで、今月は今注目の『英 伝Ⅱ』について。

ボクらの『英伝II』にハマリっ放しの毎日 ボクらの「英伝II』にハマリっ放しの毎日 を送っているみんなに、ひとつ頼みがあるん だ。その特徴や役に立つ使い途などなどを詳 細に書き込んだアイテムリストを送ってきて ほしい。武器、防具、冒険の途中で手に入れ るアイテム、すべてを解離した完璧なものだ と、ベスト/ よろしく/

マニュアルに載っていないアイテ ムリストを作ってみました。まだ まだほかにもありますが。

ところで、あのエクサーが3つも 入手できることを知ってました? /

アイテム名	効 果	値段
ドラゴンの剣	攻撃力は480。	120,000
ドラゴンの鎧	防御力は320。	112,500
ドラゴンの盾	防御力は280。	90,000
災害のお守り	運のよさが10ポイントアップ。	
いかづちの杖	攻撃力は20。イグナの効果あり。	300
聖なる杖	攻撃力は25。ホーの効果あり。	3,750
氷の杖	攻撃力は0。ヒュールの効果あり。	2,250
アホウの指輪	攻撃力は20。	2,250
回復の鎧	防御力は80。	375
光の杖	攻撃力は25。オビスの効果あり。	375
密造酒	気絶した状態でも、HP最大値まで回復させる効力あり。	
戦士の笛	笠の音がする	

ブラムナ、ヒュドナの呪文のきっかけを作ってくれる。

"赤い扉"に入れるようになる。

"竜の卵"に入れるようになる。



→ 1個取って、いったん外に出てま た部屋の中に入り、もう1個取る、 というやり方で、合計3個取れる/ では、がんばってください。 (徳島県/古谷直樹)

『ランス!!!』で質問がありま 又す。

ボクはすでに去年、このゲームを コンプリートしたのですが、ハニ ワ教の神殿で手に入れた「レッド のハーモニカ」の使い方がわかり ません。戦闘中にも使えないし…

ハニーと闘うときに、何か役立っ てくれるのでしょうか。教えてく ださい。

(兵庫県/ふふふのふ)

ど~も! では早速、質問 にお答えしましょう。

「レッドのハーモニカ」の効力は、 ハニワ教の神殿の中でのみ、有効 です。ハニー専用の、その光り輝 くハーモニカを手にすると、閉ざ された道が次々と開かれることで

しょう。けっして、村へ戻って誰 かに渡したりする類のアイテムで はないし、ましてや、戦闘中には、 なんの役にも立ちません。

銀のプレート

杖のかけら 竜の涙

ところで、ほかにも超便利なハ ーモニカがあるから、見つけ出し てみてください。

(アリスソフト 長谷川)



読者から送られてきた質問に、目にも止まらぬ早業で、 スパッと答える/ 今月の質問は2本。ソフトハウスの スタッフが名回答を寄せてくれた。

た。なにぶんだなのですが、

視力300%にして熟読のコト:3.掲載された "今月のお題" 宛の譲歩に は、上記図書券のほか、出題者から第2 は、上記図書券のほか、出題者から愛の : こもったプレゼントをあわせて進呈。

今月は気分がいい。だって、 当数の『MMIII』難民(注:途中でゲーム を放棄し、ほかの作品に手を出そうとし ているユーザーたちのこと)を救ったに 違いない。来月も、よろしく頼ンます! なお、報酬制度は、以下熟読のコト

1.情報を見つけたら、はがき(封書でも 可)に氏名、年齢を書いてポストにポ〜 そのゲームの機種名も忘れずに。

2.掲載された情報には、豪華プレゼント を進呈。

超大作の情報には、1回掲載ごとに5, 000円分の図書券を、ほかの情報にも、そ れに見合った額の図書券をあげちゃう。 選に漏れた人にも、気まぐれでステキな プレゼントを進呈する……かもね。

〒.101 東京都千代田区 神田神保町 3-3-7 昭和第2ビル4F (株)新企画社 ポプコム編集部 なんでもソフト 探偵団"係.

今目のお題

老体にムチ打って、本格派RPGに挑戦中のポンセ松崎からの 出題だ! 彼を助けてやってくれ。お願いだから……。

不気味な3Dダンジョンで、ド迫 カのリアルタイム・バトルが楽し めるというウワサのRPG『アイ・ オブ・ザ・ビホルダー」。ムズイん だ、これが。できれば、地下5階 までのダンジョン内の様子を書き 込んだマップを送ってきてくれ。 落ちているアイテム、こなすべき イベントなどなど、詳細になり

いきなり夏休みの計画を立ててしまおうというのは、ちと、気が早過ぎるかな。だけど、楽しいことが待っているって思うだけで、もうじっとしていられなくなるんだもん。雨、やまないかなぁ。

『ダークシールII』の ファンタジーの世界へ



ご存知、データイーストのサウンドチーム「ゲーマデリック」がまたまたニューアルバムをリリース。先月、登場してもらった葛生知夏さんをゲストボーカルに迎え、今までとはひと味違った雰囲気のアルバムになっている。

「『ダークシール』というファンタ ジー世界の一部分を表現しました」 と、このアルバム制作の中心となったMr. Kは話してくれた。 1曲目の『ダークシールII』のテーマともいえる曲は、まる音楽

を聴いているような、アコースティックで美しいメロディーラインが印象的だ。

夏のGMフェスティバルの舞台で もこのようなアコースティックな



曲を演奏してくれるのだろうか。 「企画をしている最中ですがやり たいですね。ほかの曲でも、今のう ちにリクエストがあれば考えます。 ファンレターも待っています」

NEW SOFT CALE NDAR 6月8日~7月中発売予定の新作情報

発売日	ソフト名	ソフトハウス	機種	価格
6/5	Super野球道	日本クリエイト	PC-9801	12,800円
12	緋王伝	ウルフ・チーム	PC-9801	12,800円
12	大戦略IV	システムソフト	PC-9801	9,800円
12	大戦略IV(リバースケーブル付き)	システムソフト	PC-9801	14,800円
13	宇宙海賊キャプテンハーロック	ブラザー工業	PC-9801	9,800円
19	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	PC-9801	9,800円
25	スプラッターハウス	ビング	TOWNS	9,800円
26	天下大乱	日本ソフテック	PC-9801	未定
30	TAKERUディスクわあるどVol. 06	ブラザー工業	PC-9801	2,800円(税込)
※ 6月中旬	DE·JAII	エルフ	PC-9801	8,800円
	ダイヤモンドプレイヤーズ	ウルフ・チーム	PC-9801	未定
は 6月下旬	ドクター・ブレイン パズルの城	シエラオンラインジャパン	PC-9801	9,800円
5 6月下旬	アマランスII	風雅システム	PC-9801	未定
だ 未定	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	PC-8801 SR以降	未定
表 7/10	BIG-HONOUR	アートディンク	PC-9801	12,800円
亚 17	シークレット・オブ・シルバーブレイズ	ポニーキャニオン	PC-9801	9,800円
あ 24	ティラムバラム	ライトスタッフ	PC-9801	9,800円
全 7月上旬	コマンドH. Q.	マイクロプローズ	PC-9801	11,800円
の未定	魔京伝	日本クリエイト	PC-9801	未定
大定 未定	天下統一II パワーアップキット	システムソフト	PC-9801	5,800円
大は 未定	株式売買シミュレーション	シーツゥワールド	PC-9801	未定
税未定	エアーマネジメント・大空に賭ける	光栄	PC-9801	未定
温未定	星の砂物語 2	ディー・オー	PC-9801	8,800円
未 未 未 未 未 未 未 未 未 ま ま ま ま ま ま ま ま ま ま ま	ファルディア	M.N.M Software	X68000	未定
3				

矩形波倶楽部のリードギタリスト、古川さんが、あのX (ペケじゃないよ、エックス//)のメンバーとギターバトル/ そりゃ、大ニュースだ。そのほか、見逃せない情報満載//



ヴェインドリーム

先月の『エメラルドドラゴン』 のお知らせには、うれしさのあま り涙したファンもいたとか。フフ フ、今月も泣かせてやるぜ/

なんと今度は『ヴェインドリー ム』のCDが出るのだ/ 曲はす べてシンセサイザーによるアレン ジバージョンで、全40曲。

ゲームのほうの『II』が出るま ではこのC口を聴いて、トリスや メルウィンたちの冒険を思い出し ながら毎日を過ごすのもいいかも!?

Sound Locomotive

矩形波倶楽部のギタリスト古川 もとあき氏が、ついにソロデビュ ー/ アルバムはフュージュン仕 立てだが、『G2』の名曲「フェア ウェル」も収録されているので、 ゲームファンも安心して聴ける。

また、多彩なゲストが参加して いるが、なんとバリバリのロック バンドXのPATAもフュージョン に初チャレンジ、古川氏との熱い ギターバトルも必聴だ。とくに、 ギター小僧にオススメの一枚。





プリンセスメーカー

女の子をプリンセスに育てると いう、異色シミュレーションゲー ム『プリメ』。大ヒット作品とな り、今でもファンが増えている。 『II』の発売も決定しているが、その前にこちらのCDを聴いてほし い。ゲーム中のBGM全40曲がアレ ンジされて、収録されている。こ れらを聴きながら、愛娘の成長の 記憶をたどろう。エンディングで はプリンセスとなった感動がよみ がえるはず。

意外なくだもの

すっかりおなじみになった立体 音響システム。ゲームや音楽など、 いろいろな利用法が考えられてい るけど、立体CDドラマの試みは 世界初/ 人気劇団「東京壱組」 が、摩可不思議な世界へあなたを 誘い込みます。静かなところで、 ヘッドホンをして聴いてみましょ う。いつの間にやらトリップ&ト リップ……。現実に飽きたときど



アートディンク

今月は、久しぶりの新作情報です。 来月ついに『BIG HONOUR』が発売に なります。思わず調子に乗って、ボー ルやらポロシャツやらCDやら、いっぱ い作っちゃいました。プレゼントしま すから待っていてください。もちろん、 買った人にですけどね。

イマジニア

雨がしとしと降る嫌な季節となりま したが、パソコンゲームは屋内で遊べ るので、あまり関係ないですね。『レミ ングス』を年末に発売して以来、98ユ ーザーさんとはご無沙汰していますが、 今しばらくお待ちください。超ビッグ タイトルを連発で予定してます。

エニックス

エニックスのスーパーファミコンの 新作は『46億年物語』。 同タイトルのパ ソコンソフトもリリースされましたが 内容もゲーム性も全く違った作品に仕 上がっていますので、パソコン版経験 者も、ぜひ一度プレイしてくださいネ。 12メガで7月発売予定です。

ガイナックス

移植決定とだけお伝えしておりまし た『ふしぎの海のナディア』X68版がい よいよ製作に突入いたしました。音楽 がパワーアップして、ますます迫力あ る戦闘や冒険が楽しめるうえに、グラ フィックも新たに数点描き下ろす予定。 お待ちいただくだけのことはあります。

アスキー

さて、究極の野球観戦ソフト『ベス トプレーベースボール』だが、4月に 発売されたTOWNS版、これがまたす ごい。どれくらいすごいかというと、 「TVモード」にしておくと、なんと試合 の合間にCMが流れてしまいます。それ くらいすごいのだ。ではまた来月!

ウルフ・チーム

JUNE BRIDE。憧れちゃうわ♡ 白 い屋根の教会で愛の誓いを交わした2 人は、その夜……。ところで、きたる 6月13日土曜日、J&P町田店にて『緋 王伝』の体験フェアを行います。みな さん、ぜひ遊びにきてください。ここ ももひそかに遊びに行くよ。〈ここも〉

EPIC · ソニー

ゴールデンウイーク明けで、まだ頭 が虚ろな私 "T" であります。

最近Macに凝っていまして、いろい ろなツールソフトやゲームで遊んでい ると、やっぱり海外ソフトの実力の高 さを感じています。

がんばれ日本リ

グレイト

『国立機動隊RIPS V』/ コイツがこ の夏発売予定の新作ソフトです。それ から、『ADV』のPart2も秋には出るし ……。ちょっと待て。俺たちゃいった い いつ休みを取るんだ/ 夏はもう すぐなのに。たまにはスタッフで野球 でもしたいぞ。

アリスソフト

アリスソフト初のテキストアドベン チャー「Dr. STOP」は、いかがでしょ うか? 賛否両論だったようですが、 このシステムが、今までと違った方面 でのアリスソフトの「標準」となりま すので、よろしくお願い申しあげまぁ ~す。CGも磨きをかけます。

エグザクト

6月といえば梅雨……ではあまりに も安直な発想、頭はすでに硬直状態! そうなんですよ、『エトワール・プリン セス』の開発が佳境に入ってきたんで す。焦る気持ちに進まぬ仕事、納期は 無情にやってくる。みなさんにも一度、 この境遇を体験してもらいたい。

M.N.M Software

ただ今、M.N.MではX68Kの新作を2 本製作中。そのうち1本は、サイド・ ビューのARPGだっ! 魔法世界を舞 台に繰り広げられるアクション大冒険 に乞うご期待!

『FALDIA』、この夏発売予定です。 今、M.N.Mは燃えている!

クレソフト

『アーリーキングダム(通称ありきん)』 ができ上がってきました。いつもよか ちっちゃいウインドーの中をでかいチ ビキャラ (?) たちがうろうろしてい るのは、とっても壮観というヤツ。『FO3』 も "着々" なんで、可愛いのが好きな ヤツは喜べ、そして待て。

アルシスソフトウェア

この季節になるとよく雨が降る。雨 が降るから、湿気やすいところにカビ が生えてしまう。う~ん。あっ! ぼ くの大好きなチーズケーキにカビが~/ ついでに『スタークルーザー2』のCG データディスクにもカビが~! あ~、 気が薄れていく~。

エス・ピー・エス

さて、好評発売中の『棋太平68K』で すが、使い勝手はいかがですか? んなこんなでいろいろな質問に応じて くれるSPS-NETの丁稚さんの部屋は、 「将棋のボード」。ゲストさんにも大公開 してます。興味のある方は一度のぞい てみてはいかがでしょうか?

エルフ

いよいよあの『DE・JAII』の発売が 決定しましたよ! 好評をいただいた アイコンモードとコマンド選択を併用。 前作以上の超美的グラフィックと、や り始めたら止まらない "かっぱえびせ ん"的ストーリー展開! 連休も削っ てガンバッてます/

グローディア

もおおいいくつ寝ると『ヴェイン2』 の発売だぁい。『ヴェイン2』は、前作 の『1』とは全く違ったシナリオだか ら、「1」を知らない人でも楽しめる ぞ。ビジュアルも、キャラ劇も、マッ プもキャラも、パワーアップ! みん か絶対買ってね。

バトル野郎、本田、

内田雄一郎(筋肉少女帯)

が応じてくれ

まず、曲作

りの過程から

教えてくださ

「いつものよ うに、メンバ

ーがそれぞれ

曲を持ち寄っ て、その中か

ら選びました。

僕は『燃えよ

た。感激!

SFC盤『ストリートファイター II』のCMを知ってる? あのCM ソングを担当しているのが筋肉少 女帯。この情報を聞きつけて取材 をお願いしたところ、じつはゲー ムフリークのベース担当の内田氏



トイズファクトリー 価格930円(税込) 6月21日発売

ドラゴン』とか『ベンハー』っぽ いイメージで作っていったのです が、結局ボツ。でも、この曲も軽 快な感じでいいでしょ」

もちろん『ストII』プレイしま すよね。

「はい、メンバー全員基盤50枚ず つ持っていますから」(もちろん冗 談だが、本当のような気もすると ころがコワイ)

どのキャラが好きですか? 「もちろん本田でごわす! 彼は 日本人の心っす。技の一つひとつ に"わびさび"があるつす」

はあ。ところで、パソコンのゲ 一
しはやりますか? (内田氏、いきなりバックの中の マッキントッシュパワーブックを 見せる)

「これではゲームはし ませんけどね。『ダン・ マス』がやりたくてPC -CLUBを買いました。 今は『アトラス』をや ってます。集めた石板 は、4枚/」

GMについて何か。 「『ドラクエ』の音楽は サイコーですね。でも 日本のゲーム音楽は音 が詰まり過ぎていて、 間がないのが残念です ね。やはり、わびさび がなくては」

GMはやってみたい ですか?

「もちろん、機会さえ あればやってみたいで すね。すごく興味はあ りますよし

内田氏は、本当にゲ 一厶が好きな優しい人。 インタビュー中も終始 ゲーム談義に花が咲き、 とても楽しい取材だつ た。



~100万人の兄貴』のCD先着10万枚には オリジナルステッカーがつく



熱心にゲーム道を説いてくれた内田氏。抽選で3人に内田氏の サインを進呈。ポプコム編集部「内田さんのサイン欲しい」係

ゲームアーツ

TOWNS版『雀皇登龍門II』の発売 が決定したことはユーザーの皆さん、 ご存知だよね! でも、発売日がまだ 決まってなくてごめんなさい。そのか わり、ホットニュースを教えましょう! なんとRPG (PC-98版) の新作を製作 中。価格、発売日はまだ秘密。

コナミ

ゴールデンウイーク中に、やりかけ のゲームをまとめて面倒みた人って、 たくさんいるでしょ。でも何度やって も楽しいのは、やっぱりシューティン グ。プレイするたびに新しいドラマが 生まれる『グラディウスII』。前人未踏 のハイスコア求めて夏休みもGO!

シーツゥワールド

~「アーリーキングダム」発売迫る~ お待たせしました! 『アーリーキン グダム』の完成もあとわずか。ゴチャ キャラシステムが、精緻なグラフィッ クと大規模なシナリオで装いも新たに 登場します。パソコン通信ゲームでは ないノーマルバージョン。乞うご期待。

シャープ

通信環境を高めるSX-WINDOW対 応の通信ソフト『Communication SX -68K』を発売。SX-WINDOWのマル チタスク機能を生かし、ほかのアプリ ケーション実行中でもパソコン通信可 能。ウインドーならではの高い操作性 も魅力です。

光栄

今月の25日に、『三國志』を題材にし たCDドラマコレクションズが2枚発売 されます。1つは諸葛亮孔明、もうひ とつは趙雲子龍を主人公にして、さま ざまなエピソードをドラマ仕立てでお 送りします。声優も豪華な顔ぶれがそ ろっており、ファン注目の作品です。

コムパック



シエラ オンライン ジャパン

もう皆さんご存知かと思いますが、 4月29日、秋葉原にLAOXゲーム館がオ ープンしました。この5階は、海外ゲ ームフロアとなっており、ここに来れ ば、ウチのソフトはたいていそろって います。みんな来てね。

シンキングラビット

好評発売中の『倉庫番リベンジ』で すが、パッケージに書いてある *難解 面が目白押し"という言葉にもめげず、 多くの初心者の方にも楽しんでいただ いております。ありがたいことです。

でも、ここだけの話、けっこう、簡 単な面も多いんですよ。じつは。

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルトIII』のゲーム中 に『II』のパスワードを入力すること ができる。毎年、11ターン目に「補助」 から「ゲーム終了」を選んで、入力す るのだ。しかしパスワードを利用しな いで、一度は最後まで遊んでほしい。 今後ともよろしく。

G.A.M.

拝啓 G.A.M.ファンの皆さまご無沙 汰しております。4月に発売された TOWNS版『沈黙の艦隊』はお買いにな りましたか? えっ? 買ってない! そ、それはあんまりだっっ!! という ことでよろしくお願いしますね。

システムサコム

ーアンッ! なんと 「パワーシ ンガー』が、さらなるバージョンアッ プのため長期延期になってしまった。 よいものを皆さんにお届けするため、 やむを得ず決断したことなのです。お 待たせしてすみませんです。お姉さん も早く完成品が欲しいのですが……。

ズーム

本物のマクラーレンを見てきました。 思っていたよりも小さくてコンパクト って感じでしたね。速いものは美しい。 ところで、ツーリングにはいい日和に なってきました。私のCBRも今は遠く にあるけど、近いうちにきっと。え? 40万!! これはすごいモノができるね。

コスモスコンピューター

あの『魔彩子雀』がパワーアップし てTOWNS版で発売されました!! 現 在『レジオナル・パワーII』も移植中 なので、両方ともよろしくね。PC-98 でも新作を発売中です。その名も『ス ター・ベアラーズ』。 SLGの要素が入っ たRPGだ。お楽しみに。

ジェネラル・サポート

SLGファンの皆さま、お待たせしま した。『グロス・ドイッチュラント』は 現在好評発売中です。

1939年のポーランド進行に始まるド イツ第三帝国の興亡を、心ゆくまでご 堪能ください。

ノステムソフト



スタークラフト

ニューワールド社で製作中の『MMIV』 のデモを見てきました。これ以上難し いものはないと思っていた『MMIII』 を、やはりしのいだ出来。完成度の高 いビジュアルはほかの追随を許しませ ん。今度もますますパワーアップして、 ガンガン、アニメってます。買いです!



光栄 デザイン部広報担当

高津弘樹

若さがウリの広報マン。が、最近「もう若くないでしょ」との周囲の声も。ただ今、路線変更検討中。



大学時代、友だちの家で麻雀をしました。結果は大勝。ところが、いざ戦利品を取り立てようとすると、オケラが1人います。ちょうど、その場所は彼の部屋だったので、容赦ない私はそのあたりを物色し始めました。熱帯魚の入った水槽――カッコイイんですが、葉植物――そんなのいりません。マウ

ンテンバイク――ちょっと割高すぎます。ほかに手ごろなものは…… ナイ。悪いことに、彼は "モノを置かない主義"だったのです。さあ、どうしようか。そのとき、私の視線は部屋のスミにあった黒くて大きい箱にとまりました。それは『三國志』と書かれたファミコンソフト。

「これいくら?」 「1万円」

「これでいいや」

とりたててゲーム好きでもなかった私です。"あの日、あのとき、あの場所で会えなかったら"まさに"ボクらは見知らぬまま"だったことでしょう。そんなこんなのファミコン『三國志』が、今の会

『三國志』とのマカ不思議な縁に引かれて…

社に入るきっかけとなったのは、 いうまでもありません。

渋谷でのこと。友だちと軽く飲んだあと、私たちはゲームセンターに入りました。ハードなゲームが全くできない私は、いつもクイズゲーマーになるのですが、そのときは運悪くムチャ混みでした。

ちょうど目の前の台は、女の子 2人組です。何気なく画面を見る とこんな問題。

《馬氏の……この白眉とは誰?》 「エッ、なんだろう」 「ワカンナーイ」

「どうしよ、どうしよ」

イラついた私は、後ろからおも むろにボタンを叩きました。 ②馬良

正解、しかも1UP。こんなバカ行 為が許されるのも、渋谷という街 のよいところです。このあと、私 たちは2人の新しい友だちと一緒 に飲み直したのでした。

ちなみに、このときのゲームは

『クイズ三國志』です。

晴れた昼下がり、私は芝生に寝 転がってボーッと考えていました。 友だちのこと、これからのこと。 不意に隣におじさんが座りました。 そして、たわいのないことを話し かけてきます。

「ウチの子はゲームばかりして、ろくに話もできないんですよ」

ドキッとする言葉。すべては家 庭の問題といってしまえばそれま でですが……。

人それぞれにゲーム文化。この 業界、なかなか楽しいです。



今や大人気の『三國志III』。 画面は98版のもの。

ソフト屋しゃんばら

お待たせしました。や〜っと出ました。「水龍士外伝、月龍の山』へのたくさんのお問い合わせ、ありがとうございました。マニュアルにもありますが、しゃんばらファンクラブを結成されました。皆様、どうぞ入会してくださいね。今なら特典付きですよ。

ディー・オー

大好評の『DOR』に続き『DOR 〜PART2〜』発売/『DOR』シリーズは、これからも続いていくからね。 TOWNSユーザーのみんな、待たせてごめんね。『DOR〜PART2〜』も近日発売/『DOR』で好評の悪魔の名前募集は、もうすぐ締め切りだよ。

日本テレネット



パック・イン・ビデオ

8人の相手に勝ち抜き、可愛い女の子にお相手願うビリヤードゲーム『ハスラー2055』が、夏休みに発売される予定です。PC-98ユーザーの皆様、乞うご期待。来月号では、ゲーム画面と女の子紹介の写真が掲載できるとよいナと思っています。

ツァイト

朝の空気もさわやかな今日この頃、いかがお過ごしですか? あんまり気持ちがいいから、ついついウタタ寝を……。遠くで響く電話のベルも気持ちよく、用事もどこへやら。はぁ、昼寝も仕事だったらいいのになぁ……。寝ただけ新作ソフトができる、とかサ。

データウエスト

『WYATT』、どうでしたか? ブロンウィン可愛いよね。ダルジィもよいな。 まだプレイしていない人は、早速やってみるのだ。ところで、今データウトストでは、ある極秘巨大プロジェクト が働いている。もうすぐ発表できるはずなので、楽しみに!

日本ファルコム

98版の『ぽっぷるメイル』はいかがでした? ご意見・感想をお待ちしています。さて『英雄伝説II』98版ですが、移植作業は順調に進んでいますので、もう少し待ってくださいね。あと、ファルコムショップで現在スタンプサービスを実施中。みんな遊びにきてね。

ハミングバードソフト



T&EYJh

すでにスーパーファミコン版で楽しんでいる人もいるかもしれない「ペブルビーチの波濤」。でも98版は、ハードディスク専用だからこそできた、新しい機能でいっぱいなのだ。スーパーファミコン版以上の迫力が楽しめるはず。発売日は、7月24日の予定です。

日本クリエイト

前号のあらすじ。ついに×月×日、『魔京伝』のデモが発見されてしまった/さぁこれはピンチだ/(何が?)……というワケで、デモができてます。『DS#12』に入ってますが、コイツはすごい/耳から脳髄がこぼれるほど/とにかく実物を見てくれ。

バーディーソフト

だい。気温も暖かくなって、ゲームをプレイするのにも製作するのにも、 を好な季節になってきました。ただ今、 開発部2課(ヴィーナス・ファクトリー つでは、バイクに乗るのがはやって います。皆さんも事故には十分気をつけて乗ってください。〈秋正樹〉

パンサーソフトウェア

怒濤の新作2連発(『JOSHUA』68版 と『レッサーメルン』98版ね)を終 え、短い休息に入るスタッフたち。次 の戦場TOWNS版に向けて、気力を回 復しています。TOWNSユーザーのみ んなはCD-ROMドライブを洗って(?) しっかり待つように!

TGL

どうも始めまして。TGLです。熱血 格闘RPG『ソード・ダンサー』、もうお 楽しみいただけましたか? えっ、フィールドアクションがわからない? そ か方のためにヒントをひと言。氷の 4のプレートのパズル面は、氷を2つ 入れてくださいネ。

日本ソフテック

6月です。必然、梅雨の話題に入りがちですが、それじゃまるっきり芸がない。で、何の話をしましょうか… い、というところにちょうど新作の本ケが1本。日本史上に活躍した英雄ちが次々に登場する、ちょっと変わったSLG。『天下大乱』、もうすぐです。

ハート電子産業

猫娘桃尻プリプリAVG「シャレイドマジック」が発売中です。とってもカワイイ猫娘たちと大冒険だノ 美しいグラフィックとドキドキワクワクのシナリオがいいよ。スムーズスクロールマップで操作性もバッチリ。PC-98版。(18歳未満の方は購入できません)

ビー・ピー・エス

突然ですが、皆さん絵は好きですか? コンピュータ・グラフィックを楽しみ たいと考えている人には、『デラックス ペイントII』をすすめます。 名前のと おり、機能はデラックスかつゴージャ ス。 4月号の"ソフトハウスCGギャラ リー"をもう一度チェックしてね。 ソフトハウス通信

SOPTION SEE EXPRESS

マイクロプローズ F-19ゲーム 社長来日あ~んど 大会だ~い!

社長のご指導を受けた、きむちの結果は?

マイクロプローズ社長、ビル・スティリー氏が来日し、『F-19ステルス・ファイター』の発表会が新宿で行われた。

ポプコム編集部からも、きむち選手が出席。でもまさか、『F-19』 ゲーム大会になるとは思わなかったんだ。もっと、練習しておけばよかった、ああ。



バイロットスーツで現れたビル社長は、別名「ワイルド・ビル」と呼ばれる本物のバイロット。いただいた名刺の裏側には、社長の自家用機「Miss MICROPROSE」の写真が刷り込まれている。会場で、『F-19』をプレイ、プロの腕前のほどを見せてくれた。

一方、フライトシミュレーター 類はほとんど未経験のきむち選手、 もの欲しげにアモ画面に見入るの みだった。そしたら、社長がそば

> に来て、指導してくださるとのこと。 ラッキー。大会の 結果は4位。うーむ、これからにはついた。 もでコンテスト(では、これから解留してコンテスト(では、ででは、でである。 優勝を狙うか。あいまかく(笑)。



ほかにも社長の指導を受けてる方が……。



超光速の ====

■『緋王伝』体験フェア

日時 6月13日(土)13:00~ 場所 J&P町田店

ウルフ・チームの超話題作『緋王伝』が、なんと店頭で体験できるというオイシイ話。ウルフ・チームキッズは、町田に急げ/

問 ウルフ・チームTEL.03-5394-5565

■ゲームミュージックフェ スティバル

日時 8月22日、23日 17:00開演 会場 日本青年館

料金 1日券 3,500円

2 日通し券 6,000円

問 グローバルエンタープライズ TEL.03-3496-1341

■第6回ファミリークラシ ックコンサート

~ドラゴンクエストの世界~

日時 8月18日(火)18:00開演

場所 渋谷公会堂

料金 S席 4,000円、A席 3,500円 チケットは各プレイガイドで、6月 10日より発売。

問 FCC事務局 TEL.03-3446-7762

ビクター音楽産業

この時期、配属されてきた新入社員の姿に、去年の自分を思い出したりします。この1年、いろんなソフトがありました。『シャドー・オブ・ザ・ビースト』、『スター・ウォーズ』、『インフェステーション』などなど。次は7月10日発売の『パトルテック』です。

富士通

『フリコレ』が5月22日に発売されました。2,500円(税別)です。MOPTERM やWINK、VSGPなどがV2.1システム対応になっています。今回は『フリコレ4』発売以降のフリーウェアが収録されています。『フリコレ4』も発売されますので、よろしく。

ポニーキャニオン

AD & D[®]シリーズ中最高のRPG/『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』が6月19日、PC-98版で発売!! 今度のAD & Dは、リアルタイムバトルの3DRPG。音楽は古代祐三氏が担当! 全米ヒットチャートに長期間ランク・インした最高のゲームです。お楽しみに!

マイクロキャビン

ちーっす! 僕はカラオケが大好きで、よく開発の連中を無理やり連れていくのですが、最初はシブシブついてくる連中の中にも急に"目覚め"たり逆に誘ってくる人もいたりする。ひそかに歌いたがっていた連中がワンサカいたのでした。さっ、今日も行くか!

ビング

血が飛び、肉が裂ける、恐怖のアクションゲーム『スプラッターハウス』が、いよいよ発売!! TOWNS初のナムコさんのアクションゲームです。今年の夏は『スプラッター』で涼しくなってくださいね。

発売日は、6月25日で~す。

ブラザー工業

『キャプテンハーロック』というのは 私たち (26歳だよん) の年代には、結 構懐かしいキャラクターだよネ。『銀河 鉄道999』とかね。ゴダイゴの歌がヒッ トしたんだよネ。13日発売のウォーシ ミュレーション『キャプテンハーロッ ク』は絶対 "買い" だよ!/

ポニーテールソフト

マイクロプローズ

今年はリリース予定の新作が多いので、一段落つける間もなく、次の製品の準備を始めています。9月には、マイクロプローズニフライトSLGという先入観を打ち破るような新作をリリーまる予定です。その名も『CIVILIZATION』。乞うご期待!/

風雅システム

『ま〜ぷる・まじっく』、楽しんでいただいてますか? ブロックを押して、挟んで消す。基本はじつに単純で気持ちいいパズルですが、戦略的に高得点を狙うこともできる奥の深いゲームになっています。 HD対応、MIDI音源対応で定価7,800円。好評発売中です。

ボーステック

「銀英伝III」のパッケージに使用する 加藤直之氏の絵が完成しました。同盟 軍の「ユリシーズ」です。さすが、加 藤氏の絵は重量感がすごくありますね。 原画の細かい描き込みが、印刷でどこ まで出てくれるか心配です。製品には ポスターとしてつける予定です。

ホビージャパン

あぁ、涙。アンド○ア・モーダが、 テストに参加している。うっ、よかっ た、よかった。後半戦では、予備出場 も夢ではないぞ。きっと。

それにしても最近は地震が多いなぁ。 ま、エネルギーを小出しにしているぶ ん、安全といえば安全なんだろうけど。

ライトスタッフ

皆さんこんにちは。さて、夏ももうすぐやってきて暑い日が続くことを期待して、この梅雨を元気に乗り切りましょう。てなわけで『ティラムバラム』の発売が押し迫り、スタッフは調整作業に明け暮れています。死人も出ます。頑張ってますので、よろしく。

フェアリーテール



HOT · B

『7COLORS』はもうプレイしてくれました? 奥が深いから、つい熱中して、目の前を7色のダイヤが飛び交っていませんか? 気分転換に外を眺めて虹が見えたりすると、ついまたプレイしてしまう "超ハマリ"なゲームだから、みんなよろしくね!/ (不二)

ポプコムソフト

またまた謝らなくてはならない。『宇宙冒険少女NAMI』の発売日が6月20日頃になってしまいました。『サバッシュII』も諸般の事情で今年後半になりそうだし。いったいポプコムソフトはどういう会社なんだ。興味があるでしょ? だから出たらぜひ買ってみて

リバーヒルソフト

ダイエーホークスは絶好調、メジロマックイーンは春の天皇賞を快勝。 2 カ月前、ここに書いたことが当たっているのだとすれば……。 おお、おお。 マーダークラブDX』「KIGEN』に続く TOWNS版移植第3弾「プリンス・オブ・ベルシャ』、6月12日発売。 読者と編集部を結ぶホットライン

Popcomi



今月の 孤高の魂、永遠なれ! クレイジー・堀井

右の写真は、富山県の高岡伸光君の投稿作品。題は、「がんばれ堀井くん/」とのこと。察するに、堀井君は、ガットギターを抱え商店街をさ迷う奇癖の持ち主に違いない。夕刻になると必ず、ギター片手に現れる。 孤高の魂を持ったクレイジーで、憎めない奴だよ、堀井は。



私のゲーム人生にや関係ないけど。ま、雨が降ろうと、槍が降ろうと、っまい、ましたす。

OPINION PLAZA

今月は、読む者を深く考えさせる、ちょっぴしヘビ ーなオピニオン。胸にこたえるなぁ。

ポプコム特製テレホンカードだ!

も書いてくれると、モアベターよりという。

 その3、キミもポプコミ92の 顔になれる! なお、ポプコミ92の巻頭を飾るオモシロ写真もあわせて募集中。おな ルがよじれるほど笑えて、ナゼかジーンと不思議な感慨が残るようなお 写真、待ってます。 ウン。以下の意見を熟読のコト!いたちのさまざまな思いが、渦巻いちゃ全般に元気がないのを嘆く君の訴え……全般に元気がないのを嘆く君の訴え……

X68ユーザーの雄叫びVol. 2 わがままで、どこが悪い!

「オリジナルソフトにこそ、その 機種の魅力を感じるのがあたりま え。移植ソフトに期待しても無駄 だ」とのソフィストさんの意見(6 月号掲載)に、ひと言。

68の現状は、オリジナルの比率があまりにも少ない。今後の発売予定表を見ると、ほとんどが98からの移植ソフトばかり。そして、その多くは、マシンの性能を無視したどうしようもないべ夕移植でしょう? それじゃ、結局、68版を改めて出す意味が存在しないじゃないですか。機種別の機能差を踏まえてその機種に合った移植をする、それがプロのソフトハウスってものじゃないですか?

ソフィストさんは「あまり期待 せずに……」といってらっしゃい ますが、ユーザーがそういうふう に考える (悪くいえば「泣き寝入り」)から、生半可なソフトハウス が調子づいて、ベタ移植作品を乱発するのです。

ソフィストさんが指摘している ように、「ユーザーはわがまま」な ものなんです。あたりまえです。 都合50万円もするようなクソ高い マシンを、誰が好き好んで買うも んですか! 68には、もともと「98 にはできないことをしたいんだっ!」 というユーザーが集まってきたワ ケですから、ソフトのクオリティー 一に98以上のものを求めるという のはしごく当然のことです。オリ ジナルだろうが、移植だろうが、 同じなのです。それが大枚はたい て高価なマシンを買ったユーザー たる者の当然の権利ではないでし ょうか? 今こそ、ユーザーは「泣

POPLOAD

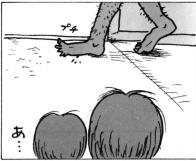
一二ン様のお教えど一りに女の子に「やらせろ」とひと言。ぶっとばされちゃいました。(埼玉県 河島大介) レーニン:ばぁか。「やらせる」攻撃はだなぁ、自分も相手も酔っぱらっているときに使ってはじめて効果がある攻撃なのだよ(^^;)。

たりする。

だれが アホやねん











き寝入り」をやめて立ち上がるべ きではないでしょうか?

皆さんのご意見をお待ちしてい

(神奈川県/破壊大使ギガ)

く~みん:筋金入りのバリバリ全開68 ユーザーだった知人が、X68のマシー ンを売却。「仕事が忙しくて最近ゲーム やってらんないから」ってのが理由だ が……。斜陽の68、どこへ行くう~!

パソコンゲーム業 界に、唱/ このままじゃ、危な いぜ。マジで…。

近頃パソコンゲームがおもしろ くないな~。Hソフト (『CAL II」、『ランスIII』などなど) のほう が、おもしろく感じてしまう。ま た、PCエンジンのCD-ROMゲー ムのほうが、価格も安いし、よっ ぽど内容も上出来。パソコンゲー ムは10,000円以上するくせに、イ マイチだ。気合いを入れろ~!!

『ランスIII』は、6,800円だけれど 十分満足できたし、『CALII』には 感動してしまった。このままじゃ、 パソコンゲームは人気の点でも質 の面でも抜かれるぞ。

(長崎県/濱崎浩)

く~みん:最近、そういう声、私の周 囲でもよく聞く。昔のように我を忘れ て熱中できるパソゲー、考えてみると ないよね。ちょっと、これは、困った 状況ではないの? ネエ、ネエ!

生きる目的を見い 出すために、ゲー ムをやる! 人生っ ていったい、ナニ!?

自分はゲームが好きですが、最 近その理由について、考えていま す。それでいちおう、自分なりの 結論を出してみました。

その結論とは……。「私自身が、 生きることに何も目的というもの を持っていない」というのが、ゲ ームにハマる理由みたいです。な

ぜ人がこの世に存在するのか、自 分はなぜ生まれてきたのか、もし かしたら自分は必要じゃないんだ ろうか。つまり生きている理由が 見い出せない。でも、ゲームの世 界では、自分が行動を起こさなけ れば何も始まりません。明確な目 的だって用意されているし、この 世界では、自分を必要としていま す。つまり、ゲームをプレイして いる間は、与えられたものとはい

というワケでゲームが好きだと いうことなんですが、これはかな りキケンな状態だと思います。

え生きがいがあるのです。

自分は何のために生きているの か? 考えること、しきりです。 生き甲斐は必要です。皆さん、気 をつけてください。

(大阪府/田中伸也)

く~みん:おっと~! ヘビー過ぎる ってば。ゲームをプレイしているとき にしか、「生きている」実感を味わえな いかあ。私は、恋愛だけに「生きてい る」充足感を感じるスチャラカ人生を 送っているからなあ。なんもいえん。











主な活動内容は

- ① ゲームを扱か、た会報の発行。
- ② ×ディアコンバート (5→3.5→5)。
- ③ 同人ソフト(CG集)の作成。
- ④ コミックマーケット、同人誌の代行購入も サってます!(現在の利用者は350名) 詳いは、b2円tのきを同封のうと

T861-05 熊本県山唐木大学中 543-7 上田为 CPS,



つみ雨 ってなワケでメンバーめんなで、オモシロイ网に降られて家にこま マシロイことやる うろう ŧ



Popcomi











写真提供/プロが教える秘密のパチンコ術(毎月17日発売)

ホンセ松崎のギャンブル講座 10億分間は1 D III

馬券! めるしかない! チの連チャンに活路を求 敗が続く今月は、デジパ Gーレース連

安田記念はアッと驚く万

はがきに〝信じた私がバカでした〟 のお便り紹介だ。まず、アンケート・ ポンセ松崎だ(激涙)。今月は競馬の ツラい日々が続く。嗚呼無情……。 コの話をしよう。 話はヤメノ 気分を変えて、パチン おっとその前に、アリガタヤ読者 ハナもかめない馬券を握り締める、

新村サン。ううむ、すまんことをし と書いてきてくれたのは、宝塚市の

しかし、ワタシもディスコホー

ルにすべてをかけたのだ。前号で読

運なんてしょせんそんなもの。この 勝っている計算になる。マ、 機械にハマっている。連チャン連チ 先、万馬券をとったりしたら、 ャンの嵐で、そうさナ、11万以上は という、マコトに奥ゆかしい名前の っぱらデジパチ。『花鳥風月』(西陣) ほうは現在最高潮だ。ハネモノをト ンコに勝てなくなるだろう。 ロトロやってる時間はないので、 われた天皇賞すらハズし、絶不調を こいている競馬に対し、パチンコの さて、ダレでもとれる (?) と 人間の ŧ

識した作りで、大当たりになると画和)。コレなんかはパソゲー世代を意 ちばんのヒットは『麻雀物語』 じゃない』という雰囲気だ。 りで、。連チャンしなければデジパチ ン・プログラムを仕組んだ機種ばか 策といえそうだが、明らかに連チャ パチスロ人気に押された業界の対抗 バーというのはスゴイもんである。 しかし、最近の連チャン・フィー 伞

右が人気絶頂の『麻雀物語』。ドコのパチ 石が人XRU頃の「林雀物館』。ドコのハケ ンコ店に行っても設置されているほどだ。 そして下が『エキサイトカップ』(ニュー ギン)。競馬がモチーフのデジパチ

> 来ない! は、ぜひともオークス、ダービーの あれほど宣伝したのにはがきが全然 も、お便りサンキューであった。今度 とおりでごぜ~ますダ 。お2人と (北九州市)だ。ハイハイ、おっしゃる 戦績を教えてもらいたい。なんせ、 ったぜ!』とイラスト付きの憎たら なんで……。これに対し"桜花賞と (州)紹介しちゃるから、よろしゅ~に し〜はがきをくれたのが、 んでくれたと思うが、そ~ゆ~コト 今ならーロロパーセント 村田サン

と無制限の店があるが、大当たりが こと。パチンコ店には一 (三共)『スーパービジョン』(マルホ ているのは、とにかく連チャンする ン)あたりがオススメだが、 (平和)『フィーバーマキシムEXⅢ. ほかでは『ブラボーキングダム』 すぐさま次の当た

のデジパチだろうナ。ホレホレ、高 ಠ್ಠ ン゛なんていってくれちゃっ面上の女のコが゛強いのネ、 なんじゃないの? 校生のくせしてパチンコ店に出入り かりやってるキミたちにはピッタリ してるヤツ、そ~だ、 エルフとかアリスのゲームばっ なんていってくれちゃったりす キミもファン ウッフ

うお叱りを受けそうだが、そういう リ稼いでおこう。こんなことを書く なるかもしれないというのだ(パチ 事態に気づき、適正な大当たり確率 らしい。警察当局が、ようやく異常 生を、ワタシは今でも好きだ。 校時代に一緒にパチンコを打った先 つもりはサラサラない。しかし、 と、"未成年をそそのかすのか"とい ジパチ・ファンは今のうち、ガッポ で審査されている)。つ~コトで、デ ンコ・パチスロは保通協とゆ~機関 じゃない機械は、認可の取り消しに この野放し状態もソロソロおしまい ところが、さる事情通によると、

第7回

回交換の店

共通し

連チャンしなけりゃ デジパチじゃない というハナシ



ービーの吉岡は強かったですね〜。レーニンさんも吉岡のファンですか。私は鈴木誠のファンです。つぎは宮杯で会いましょう。(神奈川県 Air) レーニン:おおお、吉岡は強かったなぁ。おれはテレビで見てたんだけど「ねんしーんっ∥」と怒鳴りまくってたわ。あと2、3年 Air) レーニン:おおお、吉岡は強かったなぁ。 は吉岡の時代が続くだろうなぁ(競輪の話題だよん)。

くなる (ウソだヨ)。

いていいのか (?) なんて、

怒りた

こんなアブナイ機械を野放しにして チャンはあたりまえの過激さなのだ。 うが関係なし! 3連チャンや4連 りが来るんだからどっちの営業だろ

あかいすばらしき

句のひとつもいいたいよナ。なけなしの金で買ったソフトがつまらない

だからぁ、雨が降ってる日は 天気が悪いんだってば。そん な日はね、ゲームよ、ゲーム。 え? 勉強? ん~と……。



やっと大学入試が終わったので、 早速X68k版『アルシャーク』を買った。一緒に『グラディウスII』と『ジェノサイド2』も買ったが、 ほとんどプレイすることなく、『アルシャーク』に熱中して5日くらいでクリアした。ストーリーがわかりにくい、とかビジュアルシーンが少ないなどという人もいるようですが、僕は十分満足している。

だだ、このゲームは敵の出現率が高い/ 高すぎる!/ 少し歩いただけで戦闘に突入、長時間プレイしていると、イライラすることもよくあった。

しかし、そのようなことを補っ て、十分あまりある魅力を持った ゲームであったと思う。もちろん、 グラフィックは描き直してくれて いるし、98版をプレイしたことは ないのでよくわからないが、細部 に凝ったアニメーションを付加し てくれているそうだ(マニュアル に書いてあった)。そしてなんとい ってもX68k用に新たに作り直され たオープニング。ライトスタッフ のこのゲームに対する意気込みが 感じられる。ウィスペラードの歴 史から始まり、それからノリのよ い音楽とともにみごとなアニメー ションのオープニングは98版とで は比べものにはならない(少し大 ゲサか?)。とくにルシアがサング ラスを取るところなどが気に入っ

最近X68kのゲームが少なくなってきたので、もうダメだという声をときどき聞くが、ただ98版を単純に移植するのではなく、ライトスタッフのように、よりユーザーが楽しく遊べるように作り直して

くれるような素晴らしいメーカー がある限り、X68kもまだまだ大丈 夫だと思います。

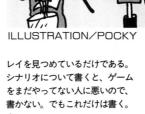
(大阪府 まさしょう)

ふしぎの海の ナディア

今回も結論から書く。「このゲームは、シナリオ、グラフィックの2点において最高のゲームであるが、総合的に見るとクソゲーの部類に入る」。

まず、よいところから書こう。 初めにあげるのは、プログラム的 なことである。はっきりいって、 すごい。『サイレント』のときより 数段、『シムねーちゃん』(編集部注: 『プリンセス・メーカー』 のことと 思われます)のときより数百段す ごい。68ユーザーや、TOWNSユ ーザーなら「なあんだ」といいそ うだが、98ではすごい。タイトル のスクロール(タイトルの後ろを ノーチラスが通る奴)といい、パ レットの使い方といい(画面のフ ラッシュ、ダメージを受けたとき に赤くなる奴……)、周波数ずらし の縦スクロール(ダメージを受け たときに画面がブレる奴。ただ、 これは周波数ずらしなどしていな いかもしれない。予想)といい、 とにかくすごい(プログラミング をしたことのない人にはわからな いだろうなぁ)。そうそう、ディス クのアクセスも速くなっているよ うな気がする。

次にシナリオである。じつはこのゲーム、AVGというのは半分嘘で、「パソコンアニメ」なのである。実際、マウスを持ってプレイするのは、全体の半分くらい(少し大げさかな。でも3分の2くらいは)で、あとはじっとディスプ



グラフィックについては、もう書くことはない。どんなに期待していても、期待はずれになることはない。ついでだが、会話のときに出る、キャラの顔はいい。文字で「笑った」と書くより、笑ったグラフィックを出すほうが圧倒的に説得力がある。

サウンドは、書かない、というより書けない。FM音源ボードは持っている(純正ではないか)が、 MIDIは持っていないので書かない。MIDIで聞いてから書こうと思う(意味深)。

まあ、こんなところだろうか。 では次に(私には)悪く感じたこ とを書こう。

システム全域である。まず、操 作性。せっかく流行のプルダウン メニューにしたのに、操作性が悪 過ぎる。二者選択のときにマウス をドラッグしてしまい、意図とは 違った選択をしてしまうことがし ょっちゅうあった(「どうするんだ」 と聞かれて、その場で答えるので はなく、ほかのメニューを開き直 さなければならないのが原因だと 思う)。次に、このゲーム、メッセ ージの途中でマウスをクリックす ると、メッセージが一度に表示さ れる。これ自体は、悪いことでは ないと思う。が、戦闘シーンでこ れをすると、メッセージが一度に 出たあと、勝手に選択までしてし まう。おかげで、あらぬ艦に誘導 弾を撃ってしまったことが何度も

ある。はっきりいって、頭にくる。 戦闘である。いったい何のため にあるんだろう。私はこのシーン は「アニメーションを見せるため」 にあるのだと思っている。シミュ レーションの要素などないに等し い。ほとんどランダムである。そ して、その戦闘のほとんどを「管 理」されているのである。要する に負けなければならない相手には 絶対に勝てないのである。勝たな ければならない相手には、絶対に 勝てるのである。私はこのことに 気づいてから、このシーンのみ、 プレイしたそうに横で眺めている 弟にやらせていた。結果が同じな ら、こんな面倒なことはやる気も 起きない。確かにあのアニメはす ごい。が、それを何度も何度も見 せられ、揚げ句の果てに敵に負け る。逃げられる。やってられるか!! (ちなみに、『サイレント』のときに は戦闘に勝たなければならないの に、負けることがあった。悔しい んだな、これが)

大きかったのは以上の2点であるが、不満に思うところはまだまだある。全部あげる気はない。少なくとも、以上の2点を直せばそれなりのゲームになるだろうから。

私は、AVGで致命的なのは「途中で面倒になる」ということだと思う。「途中でプレイする気を失う」ことだと思う。 そして、実際『ナディア』はそうなったことがしょっちゅうだった。だから、『ナディア』は(私にとって)クソゲーである。

(岡山県 大毛頭)





ああ…すばらしき パソコンゲーム



マイトアンド・ マジック III (98版)

今まで『M&M』、『M&MII』を プレイしてきて、どちらも未完に 終わってしまっているにもかかわ らず、今回も買ってしまいました。 海外RPGの独特な雰囲気は大好き なんですが、僕自身のコンプリー ト率はあまり高くないんですよね。 今年はまだ『ウィザードリィB.C. F.』しかエンディングを見てませ

それはさておき『M&MIII』です が、前作までよりも難易度が低く 設定されているようで、クエスト も楽しく遂行できます。戦闘シー ンも一見リアルタイムに見えるほ ど、遠くから近づいてくるモンス ターや、弓矢などによる飛び道具 の動きがじつにリアルです。

クエスト以外にもアイテム収集 が楽しめそうですね。どうやらア イテム自体がランダム発生してい るようなので、総アイテム数もほ かのRPGの常識を破った数になり そうですね。アイテム表を作成す ることは、至難の技ではないでし ようか?

それと、今作からはオートマッ ピング機能がついていて3 DRPG が苦手な人も楽しめるようになっ ていると思いますし、遂行しなけ ればならないクエストの項目や パーティー全員の重要ステータス の一覧表など、とても便利です。

マッピングという手作業は3 DRPGの楽しみ(苦しみ?)のひと つですが、せっかくコンピュータと いうメディアを利用したゲームな んですから、オートマッピング機能 や簡易メモ機能など、グラフィック やサウンド同様にプレイする環境 もこれからは考えてほしいですね。 (奈良県 吉田博士の助手)

三國志III



今回のこのゲーム、自分が雑誌 を見て思い描いたものと違ってい たので少し失望してしまった。た だし、非常に完成度の高いゲーム

ではある。それでいいところをい ってもいいのだが、あえて気にな った部分のほうをあげようと思う。 まず、野戦マップが非常に少な い。これでは城攻めゲームとほと んど変わらない。しかも少ない野 戦マップはやたらと広く、敵軍と 会うまでが大変である。それに平 原マップがほとんどないので、森 だ湿原だ川だと、行軍足かせが多 過ぎる。つまり快適というか素早 く勝てなくなってしまっているの である。これには敵が少ない兵士 数なのに、マップ中を逃げ回り時 間稼ぎをするから、というのも入 っている。まあ、これも戦法のひ とつといわれればそれまでだが。

次に海戦の意味がない。だいた い流れのない川で戦うということ がおかしいのだが(普通上流から 下ってきたほうが、機動力は増え るはずだ)、そもそも海戦マップが 3つとは少ない。しかも魏蜀間わ ず北方の将たちの水指揮が70を超 えているので、呉がちっとも有利 でないのである。どうして馬超と か魔徳とか涼州の将の水指揮が70 を超えるんだ。さらに各コマ(武 将のこと)の攻撃力=武力なので、 平均武力の低い呉軍は海戦でさえ 弱い。

次に各軍隊(歩兵、騎馬など) のバランスが非常に悪い。はっき りいって歩兵がいれば十分でほか の軍は必要ない。なにしろ値段と 効果がつりあわないのだ。あれだ け苦労して貯めた金で買った馬… …士気が100を超えた歩兵と機動 力が同じ。弩は簡単に門が破られ るうえ、破壊力が弱いし、強弩に いたっては高過ぎてとても満足に そろえられない。自分としては弩 が『武将風雲録』の鉄砲に近い効 果を生み出すものと期待していた のだが。

次に陸指、水指の能力値は意味 がない。70以上あれば、みな効果 は同じであり、有名な闘将であれ ばほとんどが陸指80以上、水指70 以上である。持てる兵士数に差を つけたとはいえ、強い将の持って いる兵士がほとんど変わらないの では、ただ弱いというか、平均的 能力の将と強い将との差をさらに 開かせただけである。せめて陸指、 水指にも攻撃力を持たせれば知将



宮城県



でも戦えるのだが。

次に政治の値。あの設定もいい かげんだ。どうして趙雲が80なん だ。しかも知力の高い将のほとん どが政治70以上ときている。たま に同じ陣営に似たような知力の将 がいたときだけ、政治と知力の値 を入れ替えているように見える。 (例:荀彧、郭嘉など) ほかにも、 武力は有名な奴がそろいもそろっ て1ずつ下がったくらいで、相変 わらず90以上のオンパレード。攻 撃力に差がつかない。

次にアイテムの存在。とくに兵 法書。あれは失敗だと思う。あれ がある限り諸葛亮がいくらでも作 り出せ、知力100の価値が落ちる。 武力も同じ。最初から曹操が99、 関羽が103では、呂布は頭の悪いぶ んいらない。

ほかにもオープニング、エンデ ィングが少しものたりないとか、 兵士数が戦闘中わからないのがつ らいとかあるが、あんまりいって もしょうがないのでやめておく。 ただ、せっかく誰にでも(初心者 にでも)楽しめる『三國志』から、 リアルな『三國志』にしたのにゲ ームバランスが悪くては意味がな い。もっと気軽に楽しめる『三國 志』がいいな。矛盾かな?

(神奈川県 魏倭伝)

Popcomi













HOW TO SING A NICE SONG.

Mr.Xのカラオケ指南

Lesson フ 浪花恋しぐれ



東海道新幹線でわずか3時間。 近くなったとはいえ、文化の そして歌の違いは大きい



日、バイトのオクトパシー **プレ** 菅沢を引き連れて、カラオ ケバーに行ってきた。メンバーは、 いつもの談之助教授にポンセ松崎、 そして編集部S。菅沢が一度連れ ていけとうるさいので、リクエス トに応えていったのだ。結果はと いうと、さすがにカラオケボック スに行き慣れているだけあって、 彼の歌はウマイ。けれども、問題 もあった。それは、彼(オクトパ シー)が歌う歌を、誰ひとりとし て知らなかったのだ(店のおねー ちゃんもそうであった)。まあ、彼 が僕らよりかなり若いのを割り引 いたとしても、あまり一般的じゃ ない歌を歌うのは、どうもねぇ。 場を盛り上げるというカラオケ道 においては、自分ひとりの世界に 閉じこもるのは禁物である。みん なも、注意しよう。

というところで、今月の本題。 前回は、演歌をテーマに、みちの くご当地ソングをとり上げたけれ ど、それに匹敵する地方ソングが、 カラオケ界には歴然と存在する。

などと、大げさにいうまでもなく、 それは大阪にちなんだ歌である。 タイトルの「浪花恋しぐれ」とい うのは、語呂がいいからつけただ けで、具体的な曲はというと「悲 しい色やねん」と「大阪で生まれ た女」、この2曲である。いわば、 定番というヤツだ。

この2つの曲が似合うのはとい うと、いわゆる完全なオジサンで はなく、かといって最近流行の若 い歌も歌えず、ちょっと所在なげ にタバコをくわえる30代前半、こ ういう感じだろう。あくまでも渋 くキメなければならないので、若 いヤツが軽薄に歌うのはよくない。 まあ、見かけが老けているのなら、 問題ないが……。

あと、東京モンが偉そうに歌う のもいただけない。関西人の特権 として、認めてあげたいもの。

ちなみに、編集部でこの2曲を 得意とするのは、ポッキー前嶋だ。 さながらウルトラマンのスペシュ 一厶光線のように、必殺ワザとし て得意げに歌ってしまうのである。



ポプコムデータバンク

ポるトす結入子をが女世ブレ当がプなのる構し、見1の間ギはて1男 番な なイま、番 コん商アいて男て位子一し ムて品プるきのい!部般が漫も ャン子 かなも なて命い、名 け親作 どに業の ほ名フよつソ愛がと‥ がコ ※ 来ンコを らにや〉けフ用、記花き』がの・コを

自分の子どもに つけたい名前は?

男性	
① ショウ	20票
② リョウ	18票
⊗ タロウ	16票
⊘ マコト	12票
⑤ヒカル	11票
⑤ユウキ	10票
の アキラ	8票
の イチタロウ	8票
⊘ カズヤ	8票
② ユウタ	8票
●無外	

女	性
① ハナコ	20票
タユウコ	18票
⊚ヨウコ	17票
②ミユキ	16票
⊕ユキ	15票
⊕ミキ	14票
⊘ アスカ	12票
ョ ハルカ	门票
⊕ユミ	11票
のアヤ	9票
●番外	,

● 田介 レーニン 6 票 ゲントク 4 票 コ [®] ク~: ウメイ 4 票 ティエンレン 2 票 [®] 2 票 ク~ミン3票 キムチ2票 リンダ

〈注〉それぞれの名前の読みに基づいて、集計しました。

イラスト/ジューシー鈴木





主要メカ リリル ピブリダー

マイティジャック

能戦艦マイティジャック号 怒濤の超メカニック!!

木川存美

ZONBI KIKAWA

飛ぶ船」をみごとに具象化してお

晴らしい。ウルトラデザインで著 イティジャック号のデザインは素 メカニック。とくに主役メカ・マ す)についてご紹介しましょう。

MJ』の魅力はなんといって

験のみに走ってしまいましたが:

さて、先月号はほとんど幼児休

今月は、『マイティジャック』本

(もちろん大人の番組のほうで

名な成田享氏によるもので、「空を

ニングを見たことがある方なら思 ドック内に注水し、満水になっ からエンジン全開浮し 号はこの轟天の正統後継者といえ 戦艦はいくつか存在しました。最 しょう。発進シーンにしても、 同じ円谷を生みの親に持つMJ ザイン。まさに鋼の迫力でした 削岩ドリルを取りつけた無骨な 有名なのは、東宝映画の『海底 それまでにも、空海をゆく万能 艦』轟天号でしょうか? 先端

ほれ込んでしまったひとりです。

でさえ強いMJ号。その内

なのです。

メカびいきの私などは

さいは、まざにウルトラマンのそれ

載した、まさに戦うトレーシー島 となっておるのです。各メカは分 方念に素早く組み立ててから発進 こののち、アニメ特撮のさまざ 闘機コンクルーダーなどなど高 能の航空機、ヘリ、潜行艇を満 超小型戦闘機ピブリダー、 霊載機が数種搭載されて

のです。現用兵器では太刀打ちで

同様、空海で活動できる超メカな おります。そのほとんどが、MI 球上のあらゆる海洋を暴れ回って

彼ら巨大メカを多数保有し、

しております。けれどもMJ号に プかつ凶悪なイメージをかもしだ トライプの塗装が施され、シャ 船体には必ずといっていいほどス きない戦闘力を有しております。

たこともありますが。 ラス星人戦のような好勝負を演じ 能を持つジャンボや超装甲の怪飛 はパワー的に遠く及ばず、三面怪 行船スカイマンモスなどとメフィ うのです。中には、MJと同じ件 く似ている)叩きのめされてしま ハダダのごとく (ストライプがよ さて、来月はついに因縁の マイティジャック』の登場

まな番組に登場する要塞艦(デン

る潜水・飛行・艦載機という三

ら大空魔竜などなど)の条件で タイガーやらゴッドフリーダム

この万能艦を建造したのは、世

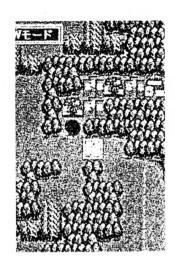
に粉砕してしまうのです。その「強 が強い。だから、私などはウルトラ 有無をいわせぬ怒濤の迫力で瞬時 おり、「よくぞやった!」と胸の透 りするシーンは妙に印象に残って ローの『刺身のつま』と 連の炎に包まれて ーム兵器、果ては主翼先端からの とかくメカというのは しかもM1号の一撃は敵メカを

、結社なのです。 イスンみたい)、超科学力

ーメカをこしらえるよりも となったようです。コンツ の総帥・矢吹郷之介氏は経 済界の首領であります であり、大銀行の理事を ても怖そうですね、 ブルーノアもそうで 科学者なんぞが 開発された、 ティーがあり 強そうです いうよ

教えて〜/ (埼玉県 フッフッフッフッ風魔の項羽) プレゼントに当選する確率はゼロになります、はい(-_-)。 ンさん、読者プレゼントに当選するにはどうしたらいいんですか ここだけの話だが、アンケートはがきに「P希望」と書いた瞬間







数は美子

成績が伸び悩む今日この頃最近スランプかなあ?

日本ファルコム

PC-9801VM/UVシリーズ 9,800円(税別)

そろそろ「プロ9段まで、あと何日」という手紙が集まってきているというのに、ジラーフはまだプロ8段にも届かない! ドコに弱点があるのか教えてもらおうという下心も含めて、現状の成績を公開してしまいます。 果たして参考になるのやら(半分投げやり!?)。

ジラーフ川崎

#1

ヒールたちの逆襲

目標繰越日数: 1700日



さて、今月は何をやろうかと考えていたら、1面で1921日というおはがき!「こりや挑戦するっきゃない」と奮起したけど、残念ながら1702日しか出せなかった。

ポイントは2つ、横1列に橋を 架けることと、モンスターの処理。 橋の手前まで塗り潰したら、ジッ と我慢して2万1千の金を貯める。 イッキに橋を架けると、モンスターのエリアが手薄になる。黒の領 地から戻ってきたモンスターを誘 導して、デカイやつをすべて白の 領地に放り込んでフタをする。入 り口を処理して塗り潰すと、1300 日頃かな? その後、白が強くな り過ぎないよう、行き止まりの橋 の手前まで塗り潰してしまうこと。

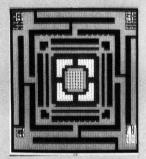
黒と緑をいっぺんに潰してもいいんだけれど、そうすると戦闘効率が稼げないので順番に。白は橋と橋の間を残して最終形とする。

ちなみに、経過日数は1795日、 占領率が99.8% (-3) で、戦闘 効率の629.5% (+500) を加えて 繰越日数が1702日でした。

#2

シンプル・メイズ

目標繰越日数: 1800日



ついでといってはナンだけど、 もう1つは第2面。あまり自信の あるマップではないのだけれど、 「8段を狙うなら、このくらいの成 績は出してね」という参考まで。

まず、中央下の通路の出口にプロックを作って、モンスターが入ってこれないようにしておく。入り口は潰さなくていい。それはほかの国がやってくれる。

キャラが2048人を超えないよう に、適度に散らばせて人口を増や す。適当なところで中央の島の橋 を架ける。モンスターを外へ出し たら、中から橋を壊して拠点を作 り続ける。ヒマがあったら、いち ばん勢力の大きいところへモンス ターを放り込んでもいいかな。

王様が2万弱になったところで 集めておいたキャラと合体。白か 黒の大きいいほうを漬すゾ。その まま勢いで緑も漬す。モンスター を最後に残った国へ。これで経過 日数が1459日、占領率は99.8%(-7)、 戦闘効率が371.4%(+271)と、ちょっと悪い。繰越日数は1805日。

まずは 戦闘効率コンテストなどやろうか!

市選手権の後処理を「きむち」に押 しつけたらみごとテキバキやってくれ たので、次の選手権を堂々と開催でき るようになりました(笑えない)。た だ、不正データ上関する対応がまだ決 まっていないので、当面は種目別かなって考えてます。(でうばしばらく先ね。 で、いちばん不正しにくい(反則ワ ザを使ってもあまり意味がない)方法 はないかなって考えてよう。、戦闘効率 関だとキリがないりた。で、いちばん不正しにくい(反則ワ ザを使ってもあまり意味がない)方法 はないかなって考えてたら、戦闘効率 しつは、一般自身が大力けでは、戦闘効率 しつは、一般自身が大力があい。た しつは、一般自身が大力にいという興味 本位だけだったりして!



まだフ万ちょい超えたところでウロウロ。焦るなあり

11.33 るの…

シラーフも脱帽

手紙(レポート用紙12枚! しかし、

福岡県の金澤君がまたとんでもないお

多ぐらい買えよな!)を送ってきてくれ

超えてもキャラは出現しない(正確には の内容。「強制労働作戦」という新手のワ から始まって反時計回り。畑が作れる余 ザで、すでに占領率100・0%が16面 た。もちろん問題なのは枚数ではなくそ タイミングの問題になる)。このシステム 地があると、人口が(畑の数+1)×16を てしまおうという過激なテクニックだ。 を超えてもキャラが出現しない」という 畑を交互に塗り合うので人口が144人 もあるという。理論的には26個のマップ 上の特徴を突いたわけだ。 以前に「敵の拠点と隣り合っていると、 完全塗り漬しが可能らしい。 拠点の周囲に畑ができる順番は、真上 書いたよね。それを無理やり再現し

> かに、総繰越日数の目減りの問題にも効 りにバリケードを利用している点が賢い。 しかも、下準備にちょこっと手間がかか 思う存分成績を上げられる(これはまた 繰越日数が減らないわけ。ということは それ以前のマップで成績が更新されても ひとつのマップで成績が上がるというほ 瞬間芸みたいなもの。 い。城跡地の問題だけだから、ほとんど るだけで、他のテクニッックと干渉しな 別の問題だけどね)。 果があるってこと。100・0%なら、 イ場所にあるわけはないので、その代わ このテクニックのすごいところは一つ 彼の場合は、敵の拠点がそう都合のイ

きむちの 規開店に努める。ここでフト気づい ひたすら、踏み切りを作ったり、新 編集部常駐のやむちゃんに教わったチマキ寿司」の社長を倒す(これは 速攻命の「#6デリバリーの野望 ガマンができない。というわけで 私でもできるもん ナクニック)。 そして、 とりあえずは ャラ「ウィバーガー」の社長で「ハ いはマイナスがつくのは、どうに のが資金。おーっ! いつの間に ・ゃ、おねいさんは悲しい)。 まずは、プレイ開始早々に私のキ れだけやってんのに先に進まんの とにかく繰越日数が少ない、ある ら再度挑戦した(しかし、なんで



繰越日数1635日。 前よりはかな なったぁ。しまった、税率を戻すの かり忘れるあたり、マダマダだなぁ りマシ、うふふ。だけど、新規開店 ようやく終了。結果は占領率95% ち直す。あーっ、今度は人がいなく に懸命になって、税率の存在をすっ :。 大騒ぎをしながら

「とりあえず参考にしてくれ!」5月14日現在ジラーフの成績

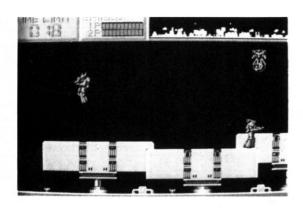
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	んり参与にしてい				
Мар#				ホ *ーナス	
1	ヒールたちの逆襲	1702	99.8%	500	1702
2	シンプル・メイズ	3507	99.8%	271	1805
3	灼熱のタルタロス	5277	99.7%	313	1770
4	インカ帝国の秘宝	7359	99.6%	500	2082
	キラー・シャーク				
	爆発!海底火山!	10571			
7					
	環太平洋大戦争!	13721			
	守られざるおきて				
	ホールドアップ!				
	マフィア上陸!!	17439			
	イルミネーション				
	びっくり☆おサル		January Santas S		
	とおりゃんせ・・				
	約束の地はそこに				
	ベビィアスガルド				
	闇の回廊を抜けて				
	潜入!邪教の神殿				
	乱入ドラゴン軍団				
	ダイダロスの遺産		Caraman and American and American		
	恐怖の十字海域!	32029			
	海底峡谷を制せ!	33060			
	海原に凱歌は響く				
2	中央要害を守れ!	35867			
	ロング・ブリッジ				
	第7埠頭開発計画				
	殺しのテクニック				
	摩天楼に消える夢				
	もうすぐ おねむ	42141			
	おてんき雲の上で				
	ララバイららばい				
	みんな いいこ☆	46171			
	地下鐘乳洞の罠!				
	ヘル・スパイラル				
	サラマンドラの城				
	こうもりの双翼	50604			
_	ホセイドン大激怒	51758	99.6%	250	1154
	みなみの海の物語		99.5%	268	1665
	きらめきの珊瑚礁	54704	99.5%	317	1281
	狭城に野心を抱け	55843	99.6%	379	1139
	真夜中のあだ花	57564	100.0%	246	1721
	パワー・バランス	59192	99.7%	429	
	東京湾大抗争1991	60533	99.7%	197	1628 1341
	出動!!捜査4課	62098	99.8%	297	
	ジャックと豆の木	63897			1565
	なかよく あそぼ	65340	99.8% 99.7%	379	1799 1443
	ぶりんあらも一ど	66460	99.7%	358 100	1120
	いたずらベイビー	67566			
	偽りのバンデッタ	69372	99.7%	322	1106
	南洋☆パラダイス	71074	99.7%	419	1806
	オモチャ箱の決戦	71074	99.8%	186	1702
	地獄のラビリンス	72146	99.8%	146	
J2	JESMAY ノ L リ ノ A	12041	99.9%	406	495

なので、このくらいに(こんだけ書いたら

苦労して編み出した作戦だから「軽々

わかるヤツにはわかってしまうけど!)。 しく紹介しないでください」ということ

ャガー横田ってもっと大きかった気がすかつて活躍したビューティペアとか、ジ それとも全体に るのですが、テレビと実際は違うの 予想していたよりもかなり小柄でした。 ロレスの入門生の練習を見学する機会が先日、ひょんなことから、全日本女子プ だったという作品を発掘してみました。 しば目につきます。 手に手堅くまとめた作品というの ら選考されたという4人の彼女たちは、 ありました。 最近のゲー . ム も、 今年の3月に数十人の 、大作のようでいて、1小型化しているのか? 今回はこれぞ超大作 がしばと か?



7つのストーリーと 1つの大きなテーマ

今回発掘したゲームは『ディーヴァ』です。ある意味ではこれほど大きなスケールを持ったゲームって、現在に至るまでほかに登場していないのではないでしょうか。まず、このゲームの構想ですごかった点は、PC-88、FM77AV、X1、MSX、MSX。PC-98、ファミコンの7つのメディアに、それぞれ異なったストーリーの『ディーヴァ』を走らせた点です。移植ではなくそれぞれが独立した違うゲームなのです。しかも、それぞれのゲームにはストーリー的にク

ロスしている部分があり、すべて をプレイするとディーヴァという 壮大なストーリーを持った物語の 全貌がわかるという仕掛けになっ ていました。

ストーリーを簡単に説明すると、各機種ごとにア・ミターバ、クリシュナ・シャーク、マーダリ・シュパンなどの主人公がいて、広大な宇宙を舞台にそれぞれの目的に従って活躍します。そして、彼らを結びつけている謎の人物こそシヴァ・ルドラ。彼は何者か、そして7人の主人公を結びつけているものは何なのか? それぞれの目的を遂行しながら1つの大きなテーマに向かってストーリーはうねり流れていくというものでした。

ジャンル的にいうとウォー・シ ミュレーションがメインでしたが、

1 壮大な構想とストーリーを 1 持ったゲーム誕生と その悲劇

機種によってアクションあり、アドベンチャー的な雰囲気もありという感じでした。

それでも壮大な 大河ロマンを望みたい

ほぼ全機種を網羅、さらにファミコンも含む(ファミコン版の発売は東芝EMD という壮大な構想をひっ下げ、当時としては異例の京王プラザホテルでの記者会見、代々木公園での完成発表会と大きなイベントの開催など、常に話題を提供していた『ディーヴァ』ですが、肝心のゲームのほうはというと話題性抜群だったわりに、ユーザーの間ではそれほどの盛り上がりはなかったような気がします。原因はやはり7機種による壮大

原因はやはり7機種による壮大なストーリー展開にあったのではないでしょうか。だいたい、前記

した7機種を全部持っていて、それぞれのゲームをすべてプレイできたユーザーが全国にどれだけいたのでしょうか。ファミコンとパソコンの2機種くらい持っていてプレイした人はいると思いますが、残りをプレイしたいけどハードがなくてできないというフラストレーションはゲームをした快感以上に募ったわけです。'86年の11月末にPC-88が発売されて以来、順に発売されましたが、なんとなく話題に上らなくなりました。

すごい構想だったけれど、爆発しなかったのは機種別というところにあった気がします。それは以後、この手のゲームが出現しないことにも表れています。でも、この構想はすごいと思うわけです。できれば、通信などの手段で壮大なテーマを持った大河ロマンゲームができないものでしょうか。





T R S - 80 地質時代のハードあれこれ

パソコン黎明期、というと今からロ



がいたのとは、では、アメリカの大きのでいったでも大いたでも人気があったのは、アンブルリ。そしてもうしつが、今回取り上げる「RS-80だ・アメリカの大きのは、時時としては珍しいテンキー付きだった。頭脳にあたるCP リは、ザイログの Z 80を搭載、PE T やアッブルの650 2 とは「線を画していた。もちろん、B A S I C も、マイクロソフト社製のものを標準装備していた。もちろん、B A S I C も、マイクロソフト社製のものを標準装備していた。アッブルの650 2 とは「線を画していた。もちろん、B A S I C もない。アップルの650 2 とは「線を画していた。ヤといる高解像度グラフィックもないし、アトでもない。それでも人気があったのは、当時はまだ最新鋭だった Z 80を積んでいた。純粋な日本向けパージョンが存在していた。純粋な日本向けパージョンが存在していたがである。

1986年度作品

ナブサアキラ

研究所主席研究員

ディーヴァ

T&Eソフト

機種/PC-9801、8801、X1、FM-77AV、MSX 媒体・価格/フロッピーディスク他 7,800円(当時)



クリアできなくても楽 しめる貴重なゲームだ。

『ローグ』は地味ゲーだ。なんせゲー ムのグラフィックが全部文字(いわゆ る文字キャラクター)なのだ。以下、 英語版『ローグ』の画面構成キャラク ターをあげてみよう。きっと驚くよ。 迷宮を構成する通路、壁は「一」で、 ドアは「+」で、罠は「△」で、階段 は「%」で表現される。

モンスターなんか全部アルファベッ ト!「S」はスライムだし、「O」はオ ーク、「T」はトロールで、「W」はレイ スときたもんだ。「D」は何だかわかる ね、そう! ドラゴンなんだな。

アイテムも、「!(薬)」やら、「*(金)」 やら、「?(巻物)」やら、「=(指輪)」や ら、「/(魔法の杖)」やら、「[(鎧)」や ら、「((武器)」やら、文字ばっかり。 ゲームの目的である、イェンダーの 魔除けだって、「,」。たったのこれだ け。下手したら見逃しちまうんじゃね えか? ってな感じ。

でもこれがおもしろいんだ。 だって 最近ネットで日本語版を入手してから、 これっきゃやってないもん。4年前に 入手した英語版を不慮の事故(うっか りフォーマットした)で、消滅させて 以来のプレイで、懐かしさも手伝った のかもしれないが、のめり込む、のめ り込む。時間のたつのも忘れちゃうね。 さて、いったいこの地味ゲームのど こがおもしろいのか? それを解説し よう。

まずオリジナルシステム! 「自動 マップ生成システム」を紹介しよう。

下の写真を見てもらえばわかるけど、 『ローグ』の迷宮は小さな部屋(最大9 部屋)を通路で結んだ形で作られる。こ のダンジョンは無限階層でどこまで行

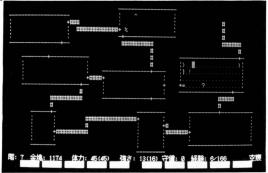
『ローグ』はたんなる懐かしいゲームじゃない。 後世のRPGに大きな影響を与え、 他ゲームにはない斬新なシス テムも持っているのだ。

じつはこれオリジナルの「ロー グ**」**じゃなくてネットで入手した「ローグ・クローン2 日本

語1.3」だ。みんなも遊んでみ/

でも円谷幸 とくに

円谷



無限に広がる大迷宮 展開する孤独な冒険

12

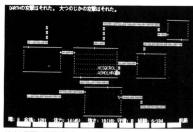
っても終わりがないのだ。つまりコン ピュータが自分で先のマップをどんど ん作っていってしまうんだな。う~む。 さてこの『ローグ』、無限迷宮という 優秀システムに加えて、戦闘システム

も戦略性が高く、優秀だぞ。

プレイヤーのモンスターへの攻撃方 法は剣による直接攻撃、弓や投げ短剣 やダーツなどによる間接攻撃、魔法の 杖による魔法攻撃の3タイプに分類さ れる。これを駆使して、部屋や通路で 出会うモンスターをやっつけていく。

今風の表現ならば『ローグ』はトッ プビューだから、モンスターとの戦闘 はタクティカルコンバットとなる。つ まり、1人でモンスターに立ち向かう リアルタイムの『ファイアー・エムブ レム』スタイルだな。

当然部屋の中でモンスターに囲まれ ることもあるし、通路で挟まれること



地味な画面に情報ギッシリ/ 戦略的な戦闘が楽しめるよ

もある。そういうときは、もしも拾っ ていればの話だが、「テレポートする巻 物」や「モンスターが自分の身体に触 れることができなくなる巻物」を読む などのハイテクニックを駆使して危機 を脱しなければならない。

もちろんHPに余裕があれば、敵の攻 撃にかまわず、複数の敵のうちのどれ かを倒して、退路を切り開く手段もあ る(たいてい失敗するが)。

このような状況は『ローグ』では日 常茶飯事である。常にプレイヤーは最 悪の状況を考えてプレイし、アイテム などを準備しなければならない。これ が厳しくてスキ(ああまたサドマゾ思 想が……いけない)。

さて、こんなに厳しい『ローグ』に はセーブ機能がない! 正確にはセー ブファイル永久保存の概念がないのだ。 つまりセーブファイルをロードしたら、 そのセーブファイルはきれいさっぱり 消してしまう。リセットしてやり直し は絶対に効かない。こりゃ『ファイア ー・エムブレム』より厳しいね。

むろんインチキ(ファイルコピー) もできるが、『ローグ』プレイヤーはそ んなことをしない。それでコンプリー トしてもむなしいだけだ。事実僕は一 度もコンプリートしたことがない。

プレイごとにマップが異なり、かつ プレイヤーを極限状態に追い込み、そ の冒険の中からテクニックを会得し、 うまくなってゆくのが楽しい。プレイ ヤーが死亡したときに出るスコア(獲 得ゴールドから葬儀費用を除いたもの) がだんだん伸びていくのが楽しい。

こんな楽しみは現在世に出ているゲ ームでは感じられない。 セーブシステ ムの関係でユーザーに受け入れられな いこと間違いなしだからだ。どこのメ ーカーでもいいから、ユーザーに媚び るばかりでなく、「キツイけどおもしろ いぞ!やってみろ!」みたいな豪気 なソフトを出してくんない?

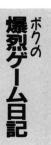
から、 いた。 単価は高いが十分モトは取れル。 ク対象なので設定が緩い。 インゲームに興じる。 吉の遺書なんか若い奴は誰も知らん 出すブラックセンスが。 辛吉の遺書のあとにウォーリ 4月29日 いた。それと師匠は「BCF」に関して にシティボーイズの芝居を見に 会場には渇いた笑いが溢れて おもしろかった。 (よくできた) 月 水 経験値稼ぎラリ に関して 僕はアレやめちゃっ 渋谷ファンタジアでコ 渋谷の ポプコムで円丈師匠 『FE外伝』が ここはアベッ

はいと

てもらおうか? 談之助さんにやってもらって評価し システムを持つ麻雀ゲームだ。 ングまでたどり着く。 及は本田で挑戦してみようか? を使っているのがいけないのか? ノアイターⅡ』 月25日 るがうまくイカン! ト界最高のグラフィックとゲ ファイナルロマンス』 ビデオシステムの 500円程度の投資でエンディ (± をゲーセンでプレイ 評判の これはア アイド 『ストリ ガイル少佐 をプ

クロンブリ 4月15日 うなモノではないが、 延ばしてもらえばよかった。 わるんなら、 出し、 これはよい思い出となろう 水 久し振りにトリ 先月のお題 もうちょっと締め切 11 こんなに早く 今までの苦







になっ

モリからも武田鉄矢からも牧瀬里穂からもさんざんバカにされている我が佐賀県が吉野ケ里遺跡以外に誇れるコト、それは「甘いものがお いしい」という点で他の追随を許さないところである(よそのぐ私がうまいと思ったのは「白雲竜」ぐらいだった)。ま、主観ですけど。(佐 甘党天国) レーニン:で、佐賀県ってどこにあるんだ?(

お、恐るべし光栄! そのパワーに圧倒されつつも、 楽しくSLGライフを満喫!



一部で話題の『エアー・マネジメント』のオープニング。 飛行機マニア必見。光栄より発売中。グッチ大佐おすすめ! SFCでやるゲームがないと、お嘆きのアチタに!

光栄のゲームが、最近おもしろい。

正直な話、ちょっと前まで光栄のSLGには、あまりいい印象を持っていなかった。なんといっても値段が高いし、どのゲームをとっても同じような内容。国名や武将名が変わっただけで、やることは同じ……という印象が強かった。

ところが最近の作品「信長の野望・武将風雲録」「エアーマネジメント」「太閤立志伝」の3作をプレイしたところ、どれもが魅力的であり、今までにない工夫も数多く見られた。とくにリコエイションゲーム(RPGプラスSLGという、光栄さんお得意のアレ)である「太閤立志伝」は、思わす2、3日、ろくに睡眠もとらずにのめり込んだほどの出来だ。

詳しい内容は置いておくとして、 リコエイションゲームのシリーズ中、最高傑作だと個人的には思う。 また「エアーマネジメント」は、 SFCだけでの発売だが(今度98も出ます母注)、飛行機マニアにはたまらない内容。とくに実写画面取り込みのオーブニングは感涙もの。これも、一気にクリアしてしまった。

しかし内容もさることながら、 とにかく最近の光栄は元気がいい。 新作乱れ撃ち/ という勢いで 数々の作品を送り出し、しかもそ のどれもが、水準以上の出来映え。 シブサワ・コウさんも、たくさん の仕事を抱えて大変だなあ、など と、知っている人が聞いたら笑わ れそうな思いすら頭に浮かぶ。

そんな光栄のゲームの偉いところは、ルールなどを、一般層にもわかりやすいよう巧みに見せている点。ルール上、不可能なことを



やろうとすると、武将の顔グラフィックが表示され「殿、それはできませぬぞ/」と教えてくれたり、セーブの際にも、親切なメッセージが表示されたりする。こんな親切な点が、サラリーマンなどにも受けている秘密なのだろう。

おそらくそれは、最初からFC、 SFCなどの家庭用ゲーム機への移 植を前提に考えているからなのだ ろう。事実、各機種に移植された 作品は、もともとのパソコン版と 寸分の差がない。最近は、とくに その傾向が顕著だ。このコーナー では何度も書いたが、やはりゲー ムはまずわかりやすくないと話に ならない。逆説的だが、操作法が わかりやすくまとめられているゲ 一ムには傑作が多い。代表例では 「ドラゴンクエスト」などがそうだ ろう。ゲーム製作者が、どれほど ユーザーのことを考えているかの、 バロメーターだからだ。

もっとも、アートディンクみた

いな独自の路線を突き進むメーカーのゲームには、この法則はあてはまらない。いちばんマズいのは、見た目が一般向けっぽくまとめられているのに、そのじつ、操作の手順が煩雑で、未整理なままのゲームだ(アレですよ、アレ)。これは人間にしても同じ。難しい単語ばかり並べ立て、そのくせ、いっていることには中味がない。そんな人、多いでしょ? 複雑で難しいほうが "高尚" と思い込んでいる、アンポンタンな輩だ。

おっと、個人的怒りが出そうなんで、話をもとに戻そう。わかりやすく、楽しく。その基本姿勢が、最近の光栄のパワーの秘密なんだと思う。もっとも、まだまだ問題がないわけではない。まず「ヨーロッパ戦線」は凡作だったし、どのゲームも、一様に処理速度が遅いという難点がある。さらに以前より下がったとはいえ、まだまだ価格自体も高い。またROMを使った家庭

用ゲーム機版の場合は、セーブが 1 カ所か 2 カ所しかできない(S-RAMを、もっとうまく使えないのかにゃ?)。このあたりがクリアされば、今よりもさらに評価は高まるだろう。しかしながら、いちばん目が離せないメーカーであることは事実。これからも、良質の作品をどんどん出してほしい。

と、ここまで書いたところで、なんで自分の心の中で、光栄の作品の評価が最近高いかわかった。ほかのソフトメーカーがふがいないからだ。近頃、なにかと失望させられてばっかりだからなあ。そうそう、それで、どうしても書いておきたいことがある。「ATLAS」のHD版はヒドイ/ 僕は自分のマシンにMIDIボードだけ差して、音源は接続していない。しかし、「ATLAS」HD版は、MIDIボードがあると勝手にソフト側で判断し、FM音源を鳴らさなくなってしまうのだ。

あれ? 音が鳴らないぞ? と不思議に思い、その事実がわかるまでに数時間(インストール法を間違ったのかと、ハードディスクを確認したりした)。その後、MIDIボードをはずすのに数十分。ったく、少しは考えてほしかったなあ。こちらでMIDI音源かFM音源か、選択できるようにするとかね。

で、ここまでブーたれたんで、 先々月もやったように実名を明か しておこう。グッチ大佐こと、山 口宏です。アートディンクさん、 この件に関しては、できれば釈明 などをいただきたいのですが(こ んなコーナー、読んでません か?)。ちなみに使用音源は、MPU -PC9811です。ひとつよろしくお 願いします。

グッチ大佐





第 19 話



「イギリス」と聞いて、何を想像する? ビートルズ、モンティ・パイソン、ダイアナ妃、ブリティッシュ・ブルドックス (知らんかもなぁ)、パンク……。まあいろいろありますけど、このコーナーとしては、やはり海軍と答えるのが正解になるんでしょうなぁ……。 第二次世界大戦までの党々たる

第二次世界大戦までの堂々たる 海軍先進国。7つの海を制覇したといわれる強大な海軍力。ネルソン、ロドネーら伝説の名将を生み出したロイヤルネイビーの称号は、常に世界の海軍の模範となっていた。その、イギリス海軍が最初につまずいたのが、第一次世界大戦だ。

そこに至るまでの簡単な動きを 追ってみよう。日露戦争・日本海海 戦の結果、快速と破壊力をあわせ 持つ重巡洋艇の比重が高まったと いう話は以前書いた。日露戦争後 しばらくたってイギリスが建造し たのがドレットノートという、世 界の常識を超える戦艦である。左 右両方向を撃てる主砲を積み、快 速と長い航続距離を得たこの戦艦 の誕生により、日本をはじめ各国 がいまだ建造中の戦艦をすべて旧 式艦にしてしまった。ド級戦艦と いう言葉はここから生まれている。

だが、イギリス海軍には艦船建 造上相反する2つの課題を背負う

宿命がある。艦船を建造する場合、 装甲を厚くし、大きな砲を積もう とすれば、スピードと航続距離は 犠牲になる。このうち、スピード に関してはエンジンの強化、艦形 の研究などで改善の見込みはある ものの、航続距離に関してはなか なか延ばすことは難しい。日本の 場合、エンジンと設計の段階でで きる限りの手を尽くし、電気溶接 などを使って航続距離こそ少し短 いものの満足すべき艦を作り得た。 しかし、インドや中国といった 植民地を持つイギリスにとって、 航続距離は絶対にはずせない条件 である。結果鈍重な艦船かひ弱い 艦船しか建造できなかった。それ がはっきり出たのが、第一次世界 大戦でのユトランド海戦だ。無敵 を誇るロイヤルネイビーが新興の ドイツ艦隊と五分の戦いをしてし まい、戦艦・巡洋戦艦といった主 力艦を相当撃沈されてしまったの

である。結果はイギリスの勝ちで あったとされるが、内容は両者痛 み分け、ショックはイギリスの関 係者のほうが大きかったのではな いだろうか。

第二次世界大戦に入るとロイヤルネイビーの主役は、巡洋艦にとって代わる。ビスマルク追撃戦やグラーフシュペー追撃戦ではインドミダブル(空母)とともに、エイジャックスやアキレス、エクゼタ

ざまな新兵器を作ったが、その中で新兵器というものの数がずば抜けて少ないのがイギリスである。あげてみると映画「空軍大戦略」で有名なレーダーシステム(レーダーと軍をつないだシステム)と今でいうチャフぐらいしか思いつかないなあ……ヘッジホッグってアメリカだよねぇ。我が輩の不勉強もあるが、ほかに何か知ってる人がいたら教えてね。そうそう、



イギリスの戦艦、プリンス・T・ウェールズ

ーなどの活躍が知られるが、戦艦となると一撃で沈んでしまったフッドとか、ギュンター・ブリーンに沈められたロイヤル・オークとか、日本機にやられたレバルスとプリンス・オブ・ウエールズ、特殊潜行艇の唯一のめぼしい戦果となったラミリーズなどといった引き立て役になってしまっている。

また、空母はあっても満足な艦載機を開発しなかったのも珍しく、スピットファイアやハリケーンを改良したものや、アメリカからの借りものであるグラマンマートレット(ワイルドキャット)などといった戦闘機、パンチ力のないフルマー艦爆、いまさら複葉機のソードフィッシュ艦攻など、大笑いしてしまいそうな飛行機を載せていた。もちろんドイツに空母がなく、地中海や大西洋周辺だけで作戦行動をとっていたからこそ許されているわけだが……。

第二次世界大戦では、各国さま

酸素魚雷を最初に実用化したのは イギリスなんだよね。戦艦のロドネーとネルソンに搭載されたんだ けど取り扱いが難しく、爆発事故 などが多かったため、その後放棄 しちゃったわけだ。陸戦でもマチ ルダやクルセイダーという英国戦 車は派手な活躍はできなかったし、 後期に投入したクロムウェルなん かもM4シャーマン(アメリカ製) の陰に隠れがちだよね……。

そんな感じがするんであります。 とはいえ、もちろんイギリスに も革命的な兵器がなかったわけで はない。海軍のものではないが、 空軍においてはなかなかのものだ。 一例をあげると、ドイツのいか なる通常戦闘機をも上回る高速爆 撃機「モスキート」、連合軍初のジェット機「ミーティア」など、後期 に入ってからの新兵器は、ドイツ と肩を並べたこともあるわけだ!!

システムの英国対兵器のドイツ、

写真提供/潮書房・光人社





がらテキパキと仲間に指示を与え この日一緒だった彼は、すぐあと ないのに、現地人(日本人)の間) ていた。日本へ来てそれほどでも リーダー格で、高所で働く日本人 から着いた3人のイラン人たちの 人々が目立って増えたとも聞いた。 人たちの間を忙しく動き回りな

こー、2年の間ではイランからの

に入ってよくこれだけできる。私 自分の腕や足を指さして見せる。 を受けた。ここと、そこと……と あった。私も戦い、体に何度も弾 はできまい。 がテヘランへ行ったとしてもこう 相手はイラク人よりエジプト人 イランとイラクの間で、戦争が

やアルジェリア人のほうが多かっく

あのとき、日本人はイランにもイ 化された日本でも ている。たとえこんなにアメリカ ね。イラン人は皆それをよく覚え ラクにも対等につきあってくれた たちだけで戦うしかなかったよ。

たな。でも私たちイラン人は自分

呼ぶには、彼ら一人ひとりはあまる ただひと言外国人労働者たちと はアラブではなくペルシャだが、 ンに溶け込み始めている。イラン

バを通じ、今私たちの日常のシー タリティーはアラブからヨーロッ を英語でこう呼ぶ。豊かな友情表 日のみの存在ゆえ、ほかの現場の りで現場を移ってゆく。その日 たちはまだわかってはいない。 そしてアラビア数字同様、ホスピ らえた応接間でもてなすスタイル 友人知人を招いて、

それ用にあつ ないよといった。 ね……、と笑う。 ここで、ごく普通に見かけるよう れていても、私は君のことを忘れ てきた。 ほかの人が君のことを忘 で買った缶コーヒーを手渡しに出 祝される。

中休み、外で

一人で

タ になりつつある彼らのことを、私 ハ々からは往々にして忘れられ無 、サンドイッチスタイルの食事、 コをふかしていると、彼が自腹 ホスピタリティー。自らの家に

ンをやめ、次の仕事へと移ること るのは、悲しい。 とのできなくなっている人々を見 じてないように見える。信じるこ じ日本人、誰も助けないね。皆こ 性を助けて水飲ませてあげた。同 称「リトルテヘラン」と呼ばれる。 であふれ、外国人たちの間では通 んなにリッチなのに、でも何も信 この数週ののち、私はガードマ が駅で倒れている初老の日本人女

強くいられる。 道ばたの岩となり、ときに空にあ からこんなに離れた異郷にいても、 ちる空気のよう。だから私は故郷 れる。彼は目には見えぬが地に満 る雲となって私を常に見ていてく を、私は知っている。木々に宿り、

てきた。ほかの職人たちがやって 分な日本語ながら、こう話しかけ ら来て半年になるという彼は不十 その日初対面、そしてその一日のゝ くるにはまだ30分ほどの間があり、 の建設現場。コンクリートむき出 しのその一階の中で、テヘランか 朝8時半集合のとある新築ビル

> ほかには誰もいない。 ばし互いを伝え合おうとしていた。 みの出会いであろう彼と私は、し

神が私を見守っていてくれること

"どこにいても何をしていても、

男性たちが黙々と働いている。こと キスタン、タイ、アフリカからの どこの現場へ行っても、中国、パ 現場の労働。そこはマスコミでい われる以上に多国籍化している。 3 K職の典型ともいわれる工事

っている。今この国の街角のそこ りに多様なバックグラウンドを持 戦場に比べれば、ここの仕事は ガードマンの仕事はその日替わ

> る面も多い。私はパレスチナで出 地続きの隣り合わせゆえ、共通す

国人の知人を探すイランからの人々 指す。毎週日曜日の東京原宿は、同 今行き場を失った彼らは日本を目 国へ二等市民として入ってゆくも やサウジといったオイルリッチの のだった。クウェートは失われ、 たぬ北アフリカの国々の男たちが、 フ世界ではそれは当初、石油を持 代から世界的に進んでいる。アラ の暖かさを、彼から感じていた。 会ったアラブの知人からのと同様 家族を国に残しつつ、クウェート 労働力の国際的な移動が、

無謀な旅人





CAN [高城剛の電子空間浮遊録] THE COMPUTER HERÔES

お茶の間文化が 西暦2000年の次世代コンピュータ社会を築く。

大企業と代理店が企画するコンピュータ関係の博覧会 というと、決まって「宇宙と未来」などという気宇壮大 なテーマが揚げられ、ド派手な3DのCGで再現された 未来社会レポートが、必ずといってある。100年、200年 後の崇高な未来像を予測することが、すなわち、コンピ ュータと僕らの生活を考えること、と、とらえられてい る。もちろん、それも悪くはないが、コンピュータとの つきあいを十数年続けている僕としては、僕たちにとっ て身近な問題である5年後、10年後の近未来について、 いろいろと考えたい。

ということで、僕が今制作している深夜ドラマ『アル ファベット2/3』について、少し話をしよう。

撮影は、ごく普通の8ミリカメラを使っている。昔な がらのアナグロな手法、そのまま。で、コンピュータ使 いである僕の力を発揮するのは、編集段階に入ってだ。

自然なライティングだけでは、とても表現できない俳 優たちの肌や背景の朽ちかけた壁の微妙な色合いを、Mac 上で調節する。撮影したフィルムを流しているモニター に吸盤状の「RGBセンサー」(聴診器のようなものを想 像してもらえば、いい。もちろん自家製システム)を当 てて、映像の色の構成を測定。光の三原色である赤・緑・ 青、それぞれが、どれくらいの割合で構成されているか、 数字に一度、換算してみる。たとえば、もし、血色のい い顔色が似合うキャラクターであれば、顔の肌の部分だ け、少々日(赤)の成分を多くする、という具合。それだ けの作業で、より魅力的な、よりヒューマンな雰囲気あ ふれる映像ができ上がる。色のデジタル変換を通して、

つまり、電子のライティン グによって、光と影だけで は不可能なより自然な表現 ができるのだ。

3 ロレイトレーシングに よって描かれた未来社会シ ミュレーションに比べれば、 僕の続けている作業は、地 味なものだ。が、身近なと ころでコンピュータとつき あっていくことが、いわゆ る西暦2000年のコンピュー 夕社会とやらを作り出して いくんだと思う。大企業や 代理店主導のイベントなん かじゃなく、僕たちのお茶 の間から、次世代のコンピ ュータ文化は生まれていく。

商売道具である撮影機材を前にして。



opcom

メガホンを持って、出演者たちに演技指導中。

アルファベアルファベ



と、すべてデジタル処理を施していいかな風船の色に照り映える人 風船





中華料理屋で(爆笑)ヴァー チャルリアリティー・システム、 VPLのヘッドィー・タステム、 レイを装着する、女主人公(写 ***」、場合独特の天候によって は、Macで空の色に手を加える どころか、雲を描きたすことも ある、とか(写真下)。コンピュー



ラマ編集に品時間(!たこのコーナーだが、いつもは、高城剛が出 高城剛が出会ったコンピュータヒー イ)を費やすという彼の話に、耳を傾けてくれ。今回は、高城自身についてレポート! 30分娩 ローたちについて語ってき 30分枠のド





PRESENT

今月はゲームソフト6連発// 人気の光栄グッ ズもあるしぃ。とにかくはがき書いてよぉ。

SOFT



Mac版だ。「テレインエディター」+6スもはや説明はいるまい。超ヒットSLGの こにデラックスな一本だぞっと! ージのニューグラフィックが入った、

②ロボスポーツ

(Macintosh日本語版)

こちらもMac日本語版ゲー / てなようなロボットバトル・シミュ 戦争はロボットを使ったゲームにならもMac日本語版ゲームソフト。近

国窑

わゆるひとつの環境シミュレーションゲ ンスをコントロールしちゃおうという、 目然環境を操作して、 気分は神様 仏様なソフトなのよ。 動植物の生態系バラ

国籍

走を始めた。地球の危機を救うため、

年。

機動惑星ギガスが突如異 ム。んなわけで全っ

のだ我らがメタルストー

ステージのうひゃりろアクションなのだぁ



⑦三國志Ⅲ

ハンドブック 国裔

売れすぎちゃって困るうん状

態依然継続中の『三國志Ⅲ』 を徹底解剖した一冊。



KOEI GOODS

8CDドラマコ

レクション三國 志サイン色紙 ខる

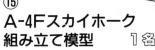
サウンドで楽しむ『三國志』 もまたオツなもの。で、発売

記念声優さんサイン色紙を。

ドブック

ーモン

ガ





⑤CDドラマ

コレクションズ

ポスター 3名

天神乱魔

X

0

(9 B Z Z,

レカ

色紙もいいけどポスターもネ、

ちゅうことで、塩山紀生作の

写缝

超美麗ポスターなのだ。



16ステーショナリー セット

ま ①シムシティー デラックス (Macintosh日本語版) 国留



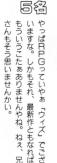
③レミングス

(FM TOWNS)

(Cizardry ...

アクションパズル『レミングス』のTOW らのプレゼント。 太っ腹、 3作目もイマジニアさんか イギリス生まれの可愛い

4ノア



でござ

(X68000)

⑥重力装甲メタルスト 1 容

⑤ウィザードリィB.C.F. (FM TOWNS)

含含

プレゼントの応 アンケートはがきへの回答のお

毎月、ポプコムをご愛読いただきあり がとうございます。編集部には毎日のよ うにみなさんからのお手紙が届き、それ らの声を励みにスタッフ一同も毎日ガン バっています。

右のアンケートはがきの各項目に回答 のうえ、編集部までお送りください。抽

選でこのページで紹介した賞品が当たり ます。希望プレゼントの番号を所定の位 置に明記することをお忘れなく。なお、 アンケートはがき以外での応募やアンケ 一トに回答のないものは無効となります。 締め切りは7月8日消印有効。当選者の 発表は賞品の発送をもって代えさせてい **ただきます。** ◎アンケートはがきで、 POPLOADへの投稿ができます。掲載希 望の方は「P希望」と書き添えてくださ



※このプレゼントに当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります

2てくる

かび上、 上がる。近づくにつみごとな空気遠近も重なった険しいシ つ 近 れ法ル でエ

生暖かい風が吹き出してくる。 何かの影? 次の瞬間、すさまじい

勢いで、大きな何かが目の前を飛び過 ぎていった。

「うまく働いておる/ 制御できるこ とが証明された」

「これが成功なんですか? 何かが飛 び出してきたようですけど」

「アレを見るがいい」

彼は空の一点を差し示した。 「蚊が1匹いるだけですけど?」 「そう。しかし、ただの蚊かな?」

確かに、その飛んでいる高さから察 するところ、おそらく人間よりも大き いだろうサイズだ。

「デカイですね。ということは、こい つは物を大きくする機械なんですか?」 「何もわかっとらんな。だいたい今の 季節には蚊はおらん」

「別の季節から蚊を呼んできたと?」 「それだけじゃないぞ。あの種は、数 百年前に絶滅しとる」

「それじゃ、時代を超えて召喚したと でもいうんですか?」

「そのはずじゃ。それを確かめるには、 あの蚊を捕獲しなければならんがの」 「それって……、とんでもないことな んじゃありませんか?」

「ああ、いまだに誰もなし遂げた者は おらんはずじゃ。今の今までな/」

不意に、いくつかの断片が頭の中で くっついた気がした。しかし、順序を 追って考えようとすると、またバラバ ラに崩れてしまった。何かが間違って いる。何かが間違った場所にある。し かし、そのときは「間違った場所にい るのが自分自身である」とは思いもよ らなかったのだが……。

思考が混乱して収捨がつかなくなっ た。そのかわり、ひとつの記憶が忘却 の彼方から呼び出された。

「もしかして……、以前にお会いした ことはありませんか?」

「いや、オヌシとは初対面じゃろう。 ここ50年ばかり研究に没頭しとったか らな」

「モンスターばかりを集めた洞窟で……」 「ふむ、オヌシ何かを知っておるよう じゃの。この研究を始めたきっかけな んじゃが……」

そこまでしゃべって、やっと気がつ いた。彼と会ったときは、この姿では なかったことに /

「お互い、このままじゃ済まんようじ ゃの。知っていることを交換すれば、 知識はいくらでも増えるというもの」

機械の動作が止まると爽やかな風が あたりに流れたが、それは冷や汗に濡 れた頰に冷たかった。

n

とつ

な

が

距 い つル

イテ

٢

のが

感を 間は 狂 か近り ゎ ŧ τ

イラスト/近藤 豊

「さんざんな結果でしたね」

揮したことは確かだ。

歩み寄りながら、遠くから声をかけ る。少なくないショックを受けている だろう相手は、できるだけ刺激したく ない(とくに実験に失敗した魔法使い は、何をしでかすかわかったものじゃ ない)。

その魔法使いの落胆し尽くした背中

は、一介の傍観者にもさすがに哀れを

誘った。微動だにせず、地面に突っ伏

したままだ。おそらく何年もの研究の

成果であったろう不可思議な装置の片

割れは、目前でガラクタ以下、クズ同

まだかすかに空に向けて波動を発し

ているもう一方の機械は、どうやら何

事も引き起こさないようだ。空気にも

不穏なものは感じられないし、天候に

も変化は見られない。逃げ惑った聴衆

も幾人か戻ってきていて、恐る恐る遠

ここで目立つのはあまり得策とはい

えないのだが、かといってこのまま魔

法使いを放ったらかしに見捨てていく

のも何だか気が引ける。観覧料を払っ

たわけでもないのに、十分に興味深い

いったい何が起こったのか知りたく もあるし、機械の動作原理についても

説明してもらいたいものだ。幸い村人

にも建物にも被害は出ていないとはい え、この後、よい待遇が得られるとは

とても思えない。場合によっては、ド

ラキュラ娘の宿屋へ連れ帰ってもいい

だろう。とにかく、それなりの力を発

然の姿をさらしている。

巻きに様子を伺っている。

ものを見せてもらった。

「装置が破壊されてしまったのは残念 でした。あとでゆっくり見せてもらお うと思っていたのに」

数歩の距離まで近づくと、肩が震え ているのがわかる。泣いているのか? よほど残念だったと見える。

「よほどムカデの機嫌が悪かったので しょうね。あんなに大暴れするなんて」 魔法使いは、不意にむくっと顔を上

げると、前方の残骸を見すえた。 「まあ、どんな実験にも失敗はつきも のですから……」

「失敗じゃと/」 「はあ?」

こったのじゃよ/」

「オヌシの目は節穴か? いや、常人 には理解できんのも無理はない」

「でも、春は来ませんでしたよ」 「春とな? おおそうじゃ、春を呼び

寄せることはかなわんかった」 「やっぱり失敗なんじゃありませんか」 「春を呼ぶよりも素晴らしいことが起

こちらを振り向いた彼は、顔中に歓 喜をほとばしらせていた。立ち上がる と、両の拳を力の限り握りしめ、全身

を喜びに震わせている。

「ムカデに機械を壊されることが、そ んなにスゴイことなんですか?」

独りよがりの成果に酔いしれる姿が シャクにさわって、ちょっと嫌味が出 た。彼は「ふんっ」と鼻を鳴らすと、 無事な装置のほうへと歩き始めた。

「気にさわったのなら謝りますけど、 少しぐらい説明してくれてもいいんじ ゃないですか? あわや一大事になる ところだったんだし……」

機械の前でいくつかのツマミをいじ り始めた彼には、こちらの声が聞こえ ていないらしい。しかたなく、近くの 地面に座り込んだ(いつでも逃げられ るよう身構えて)。

「そうか、これではダメじゃ。機嫌を そこねるに決まっとる……ここは、こ れでよし。次は……うむ、ここも間違 っておったか。いや待てよ、この設定 を生かすとしたら……そうだな。これ でとりあえず行けるはずだ」

半時もそうやってぶつぶつ独り言を いいながら調整していただろうか。ふ いにすべての作業が終わった。

「そこの若いの。おまえのいう失敗と やらをもう一度見たくはないかね?」 今度は、顔中に自信をみなぎらせて

いる。間違いなく、何かをやる気だ。 「今度も春を呼ぶんですか?」

「春なぞ呼ばん。季節が動かせんこと ぐらい、おぬしにもわかるじゃろう」 そりゃ、わかってますけどね。 「まずはご覧じろじゃ/」

魔法使いが何事かつぶやくと、機械 の震動が一段と高まった。ラッパ状の 口が動いている空中に、虹色の輪が現 れた。いや、極彩色の球だ。そこから

サラマンドラ・・・・・」 ら呪文を唱え始めた。 なくて・・・・・精霊かしら?」 「エリア、フナフナフナフナフナ、マルア、 「えーと、人形じゃなくて、アンデッドじゃ 「いいのよ。消去法で実験してるんだから」 ドナは両手を体の左右でひらひらさせなが ドナが指折り数えながらいった。 ドナが呪文を唱え始めると、黒球は急に振

> (あら、いいみたいね) ティーラとマリア・マリアは術の邪魔をし

「こんな球ゾンビや球ゴーストがいるわけな

熱し始めた。やがて球は、ぐらり、と大きく ゴロゴロと転がり始めた。 揺れたかと思うと、ドナのほうに向かって、 先ほどドナが棒で叩いたときと同じように灼 いた。しかし、球は振動を止めるどころか、 ないように後ろに下がりながら同様に思って

ドナはびっくりして、呪文を中止して後ろ

「クリスト・・・・・きゃっ!」

ゆっくりと転がっていく。 に下がった。しかし、球はドナを追うように 「あらあら、精霊でもないみたいね……うー

円を描きながら歩き回り始めた。 と転がる。ドナは、野原をぐるぐると大きな は速度を上げ、ゆっくり歩くと球もゆっくり とを追ってくる。走って逃げようとすると球 変えながら歩き回っているが、球は確実にあ くりと転がっている。ドナはときどき方向を 球は灼熱して、ドナのほうに向かってゆっ

にちょうどいいわね」 「あらあら、汗をかいてるの? ダイエット

マリア・マリアがそういうと、息を荒くし

ちゃうのよ」 いいち、抱きつかれたら、こっちが焼け焦げ

「可愛いわね。いいペットじゃない?」 ティーラがそういうと、マリア・マリアは

「か、勘弁してよ。こ、こんなダチョウの卵

はっと顔を上げた。

「あの、わかりました。卵です」

ち合わせて呪文を唱えた。 同時に、ローズは両手を激しく体の前で打

ができるだろう。

りとしている。少し休めば、歩いて帰ること

吹き出した。 「きやっ!」

「こ、これは……」

れて大きく肩で息をしている。 赤い光は、やがて輝きを増して白熱し、中

「うーんじゃないわよ。助けてよ……」

たドナがいった。

「そ、そんな悠長なこと、いわないでよ。だ

大声で笑った。

みたいなペット、いらないわよ」 それを聞いて、じっと考えていたローズが、

哪?!

「あれ、卵なんです。だから、孵してやれば

に、その姿を現したまえ……エル、ティアゴ 「生きとし生けるものよ、新たなる魂のもと

呪文を唱えるローズの両手から激しく炎が

熱と相まって真っ赤に光り始めた。 それに応えるかのように灼熱の度合いを増し ドナの後ろに回り込んで球を包み込む。球は ねるように地面を走り、よろよろと歩き回る とマリア・マリアは倒れ込んだ。と炎は、う た。同様に炎はどんどん激しくなり、 爆発するような勢いに気押されてティーラ

ティーラが見ると、ローズは四つんばいに倒 同時に、ローズの呪文がぱったりと止まった。 た。が、ぼんやりと球の輪郭が崩れ始めると 心にあるものが熔けてしまうかのように見え

> 見て!」 「ローズ! 大丈夫? ローズ?」

声、鳴いた。 はやがて大きく羽を広げると、ピイ、 た白い光に囲まれた何かが動いている。それ る。白熱光は少しずつ収まり、ちらちらとし に目をやると、その中心でうごめくものがあ マリア・マリアの声に引かれて白熱した球

フェニックスは、ピイピイと鳴きながらドナ ティーラはぽつりとつぶやいた。白く輝く

「フェニックス・・・・・」

かぽかと温かい程度なので逆に驚いた。 と思っていたドナは、それほど熱くなくてぽ に飛びかかった。 「きゃあ……あれ?」 フェニックスにとびかかられると火傷する

てるんじゃなくて、そのまま中に入ってるっ 「なるほどねぇ……何かいる、ってのは宿っ 息をついて仰向けに倒れ込んだ。

ま顔だけ上げてそういうと、ふう、と大きく

汗だくになったローズは、四つんばいのま

「熱は……逃がしておきましたから……」

いるのか、はっきりしなかったので……」 ですけど、それが小さなものなのか、宿って てことだったのね」 マリア・マリアはローズの説明を聞いた。 「ごめんなさい、説明不足で。命を感じたん 疲れ切ってはいるが、ローズの声はしっか ローズを膝枕に寝かせながら、ティーラと

と、ドナが光り輝くフェニックスの赤ん坊と 「それにしても、どうだかねぇ、あれは」 マリア・マリアがあごで差したほうをみる

よくできたものね」 はしゃぎ回って遊んでいる。もう、ペットと たか自覚がないってんだから……」 して連れて帰ることに決めたらしい。 「あんなもんを呼び出しておいて、何をやっ 「再生直後のフェニックスの温度管理なんて

はにっこりと笑って答えた。 「じつは……自信はあまりなかったんです ティーラがローズに話しかけると、ローズ

温度が下がるかもしれないと思って……」 炎として目いっぱい吐き出させれば、少しは 「じゃ、下がらなかったら、ドナは今頃黒こ それを聞くと、マリア・マリアは質問した。

事して、帰ってメシ食って、風呂入って、寝て、金が入っても、 ニン:そうか。わかっているのか。頑張れ。 女のために使っちまう。あ~サガだね一。 (広島県 KATOくん)

マリアは目を見合わせた。

うなずくローズを見て、ティーラとマリア・

「ドナにはいわないほうがいいわね」



MONASTERY

道女たちの一

ILLUSTRATION KENIÇHI KUTSUGI

ティーラ、ドナ、マリア・マリア、ローズの めの教室といえばよいのか……。 しそうだが、要するに日頃使いやすくするた エルゴ修道院では魔法の応用を研究している。 な魔法の保存施設である図書館……と違い、 の基礎を叩き込まれる魔法学校や、さまざま き魔女の館として近隣にも名が轟いている。 施設である。 男子禁制のこの修道院は、ミレニアムの若 今日はエルゴ修道院の同室で暮らしている 日常に即した複合的な応用……と聞くと難 しかし、ミレニアムのほかの施設……魔法

クニックに出かけてきたのだが……。 4人が、休日を幸いにミレニアム郊外までピ

「……これはこれは……」 それを目の前にして、ドナはポツリとつぶ

「これはこれは、じゃないわよ! どうなっ どなるようにとがめたのは、マリア・マリ

ア。軽くうなずいて、じろり、とドナをねめ つけて聞いたのはティーラである。 「わからないの」 「ところで、何よ? この球!」 ドナは首をかしげて答えた。

たのは一刻ほど前である。 適当な野原を見つけ、座り込んで話を始め しまった。

マリア・マリアはうなり声をあげて黙って

ながら、のどかな午後を楽しんでいた。 い。近くを流れる小川のせせらぎに耳を傾け までも透き通っているかのごとく気持ちがい 空気は軽やかで、抜けるような青空はどこ

エルゴ修道院は、魔法の道を修めるための

持ってきたバスケットからティーポットやカ たところだった。 ップを用意して、水と火の準備にとりかかっ 誰ともなく、お茶にしよう、といい出し、

真っ黒な丸い球であった。 …出てきたのは、人の胴体ほどの大きさの 始めたのだ。どうやら、召喚の魔法を応用し て小さな暖炉を作ろうとしたらしいのだが… 皆が見ている前で変わった魔法の使い方をし ドナがたき火の係を買って出たのはいいが

「暖炉を作ろうとしたんでしょう?」 ティーラが聞くと、ドナはうなずいて答え

つり、とつぶやいた。 「ええ……ちっちゃなグリルぐらいのを」 「あの・・・・・生きてるわ」 そのとき、今まで黙っていたローズが、

のほうを向いた。 「え? 何が?」 「あの……これ……生きてるの」 3人は、その言葉を聞くと、さっとローズ ローズは、そっと目の前の丸い球を指差し

いてどなった。 て続けた。 「何か小さいものだけど……命を感じるの」 マリア・マリアは、すぐにドナのほうを向

「あなた……何を呼んだの?」何か入ってい

呪文を唱えた。 るらしいわ」 ティーラは両手を球に向け、口元で小さく

つかんで、球をコンコン、と叩いた。 「……ほんと……感じるわ……何かが……」 「中に何かがいるのかしらねぇ」 突然、ドナの手に持った棒が激しく燃え上 ティーラがいうと、ドナは手頃な木切れを

「うわっ! あつつつつつ」 「ななななな、何よ!」

は一様にびっくりし、黒球から遠ざかった。 ……が真っ赤になり、火をつけたらしい。皆 る黒球の表面の一部……ドナが叩いたところ を見た。と、べつに何もないかのように見え ないわよ、あれ」 「だから、わからないのよ」 「あんたほんとに……何を呼び出したの? マリア・マリアは目を見開いてドナの手元

「戻すしかないわね」 しばらく沈黙が流れたあと、ティーラは意

事もなかったかのように収まった。

やがて球の灼熱した部分はもとに戻り、

何

の石っころならどうにでもできるけど、生きて を決したかのようにいった。 いるものなら、このまま放っておけないし」 「呼び出したんだから、戻すしかないわ。ただ ティーラは、ローズのほうを向いて聞いた。

右に小さく首を振った。 ィーラに聞かれると顔を上げたが、やがて左 口元を軽く結んで考えていたローズは、テ

ピリットにも効くのよ」

をしていった。 て……はっきりしないと……」 「……いえ……あの……まだ何かわからなく それを聞くと、マリア・マリアは腕まくり

黒球に突き出すようにし、呪文を唱え始めた 「さて、それじゃまず私が」 マリア・マリアは、片手を前に出して拳を

「石に宿る精霊よ・・・・・汝の魂を故郷に帰らせ

晴れるように冷気だけが消え去り、 冷気が出て黒球を取り囲んだが、やがて霧が に残ったままだった。 たまえ……アルド、ナスド、マスド……」 呪文とともにマリア・マリアの手から白い

「ゴーレム。ゴーレムとかパペットとか、ま 「今のディスペルは?」 ティーラは残念そうにマリア・マリアに聞

あ、人形系のなら返せたはずなんだけどね」 「球ゴーレムじゃなかったのね……それじ

ンデッドでしょ?」 き出した。やがてその息吹きはマリア・マリ めた口から口笛を吹くかのように強く息を吹 れが消えると同じように球は残っていた。 アのときと同じように球を取り囲んだが、そ 「何やってんのよ。今のディスペルって、ア 「やっぱりだめねぇ」 ティーラは両手の指先をそろえると、すぼ

「あら、ターン系だから、アンデッドにもス マリア・マリアがティーラの魔法を見てい

は数年前から、アメリカ空軍でFA-18のパイロットになりたいと思っています。レーニン様、どーにかしてください。よろしく。// 県 アセンプリタ) レーニン:自分でなんとかしろよ(-_-:)。

物をどうやって倒すのか?! それとも?! にも話題満点のUWFインターであるつ。 年振りにリングに上った北尾。山ちゃんはこの化け とにもかく

けたのはショックだった。 ってはいたが、しかし、やはり山ちゃんが負 じゃあ、どうあがいたって勝てないな」と思 ちゃんが負けた……。もう、北尾がリ ┗ ングの上に上った瞬間から「山ちゃん

ら横浜アリーナへ足を運んだ。 いうことを知り、期待と不安を胸に抱きなが 拳道の選手として異種格闘技戦をするのだと をさせるのだと思って腹が立ったのだが、空 いう話を聞いたときは、北尾に「プロレス」 最初に北尾がインターのリングに上がると

然とした顔をしている。 に押し潰され、キックは当たっても北尾は平 繰り出していくけど、タックルは北尾の体重 のをやめて、無謀なタックルやハイキックを きっと北尾が怖かったのだろう。ローで蹴る ったんだけど、山ちゃんは焦ってしまった。 つこく蹴っていけば、ダメージが蓄積されて ま動かない。山ちゃんのローって、何度もし すぐにそのことは証明された。 山ちゃんは口 の技術じゃ、あの身体を攻略することなんて いくら北尾でも動けなくなったはずだ、と思 ―キックで様子を見ていく。 北尾は構えたま とてもじゃないけど無理だ。ゴングが鳴って 北尾はでかい。圧倒的にでかい。山ちゃん

尾に勝てるはずもないんだよなぁ。ちゃんと 尾の無様なミドルキックをキャッチして裏ア 道場でスパーリングしてるのかなぁ、インタ ったときにきっちり決められないんなら、北 いぜい高田と田村だけだもんなぁ、関節を取 下手。恥ずかしくない関節技が使えるのはせ 手たちに比べてとにかくレスリング=関節技が ちゃうけどね、インターの選手は藤原組の選 山ちゃんは決めきれなかった。もうね、いっ キレス腱固めに持っていったときだ。しかし、 てスリーパー・ホールドを決めたときと、北 チャンスは二度あった。北尾の背後に回っ

ントだった。

オブライトの3試合がメインのビッグ・イベ マシュー・モバメッド(ボクシング)、高田対 った、山崎対北尾(これは特別試合)、田村対

痛がる安生。情けないです。

1周年記念興行。格闘技世界一決定戦をうた

回ぐらいダウンして、結局KO負け。ミドル キックは見てるだけで恥ずかしくなるような 流した山ちゃんはもうフラフラ。それまでは ものだったけど、北尾のローはさすがに重い った北尾がローキックびしばし、山ちゃん4 ほとんど自分から攻撃を仕掛けることのなか てなわけで、北尾のエルボー一発で鼻血を

会心の勝利に腕を上げて喜ぶ田村。よくやった!

ないわな。何年も前からキックの練習をしてあのローをあんなに食らったら、そりゃ立て 山ちゃんの完敗。プロレスが世界最強の格闘 のローをディフェンスできないんだものな。 るのに、蹴りを始めてわずか一、二年の北尾 へっ、笑わせるなよ。ということです

たけれど、今月行ったのはUWFインターの なんの前振りもなしに観戦記を始めてしまっ の体重差を埋める唯一の武器なのだから。 駄ってものなのだ。関節技は山ちゃんと北尾 取ったときに決められないなら、やるだけ無 かったんだよね。だけど、くどいけど関節を 山ちゃんが好きなんだよね。勝ってもらいた さて、山ちゃん敗戦のショックが強くて、 かなり厳しいことを書いてるけど、おれは

感だね。使う関節技もスリーパー、アキレス に勝てないぞ」って野次が飛んでたけど、同 垣原の試合で「垣原、そんなことじゃ藤原組 まらない)試合しかできない。困ったものだ。 クソみたいにしょっぱい(=みっともない、つ 外人が相手だとパワーをもてあましちゃって もつまらなかったから。宮戸も中野も安生も、 最初の5試合は割愛。もうどうにもこうに 腕ひしぎに膝十字と、バリエーションが

られないエキシビション・マッチ。ビル・ロ ところで、オールドファンには涙なくして見 ま、とにかくつまらない試合が5つ続いた

> プロレスでNWAのチャンピオン・ベルトを ビンソンは人間風車(ダブルアーム・スープ ビンソン対ニック・ボックウィンクルだ。ロ ニックも上手にロビンソンの技を受けてたし、 ときには、マジで泣きそうになってしまった。 終了間際にロビンソンの人間風車が爆発した 齢だけど、さすがはプロ。見せてくれます。 締めていたテクニシャン。2人とも60近い年 対するニックもショー化する前のアメリカン・ レックス)で一世を風靡したスーパースター。

テップでかわし、無理な体勢でパンチを出そ は田村が蹴りのアクションを出すだけで大げ プ勝ち。思わず笑ってしまいました。ボクサ ー、で、ギブアップ。 そこに田村がのしかかって背後からスリーパ うとしてバランスを崩してスリップダウン。 さに後退する。 田村のローキックをバックス ーってよっぽど蹴りが怖いのか、モハメッド い続いて、試合は1R34秒で田村のキブアッ 奏だの認定宣言だののセレモニーが10分ぐら 田村対モハメッドの異種格闘技戦だ。国歌吹 で、問題の山崎対北尾戦が終わって、次は

りも、モハメッドをロープに逃がさなかった っこいいぜぃ。 と、田村ってばインターの中じゃいちばんか の中で試合に挑んだのかがよくわかる。ほん 喜の表情を見れば、彼がどんなプレッシャー 試合終了のゴングが鳴ったときの、田村の歓 田村のレスリング・テクニックをほめるべき。 KOってことも予想されたんだから。なによ なぁ。逆にモハメッドのパンチ一発で田村が な不満そうだったけど、これはしかたないよ 試合時間が極端に短かったので、観客はみ

山ちゃんにもこの気迫とテクがあったらなぁ。 体がでかいからすぐロープに手足が届いちゃ スープレックスと体重に高田がどうやって対 ということをオブライトに教えてやったので 人っ、身体がでけーってだけでえばるなよ」 逆転KO勝ち。高田は負けたけど、「こら、外 たオブライトが、執念のジャーマン2連発で に負けられないという気迫にあふれてたから。 たら、確実に高田が勝ってたでしょう。絶対 うけど、リングがあと1メートルずつ広かっ 具合で、さすがのオブライトもたじたじ。身 攻めます。蹴りまくって倒したら即関節てな がは団体のエース。臆することなくガンガン 抗するのか? がポイントだったけど、さす 試合は、残り持ち点2点にまで追い込まれ ラストは高田対オブライト。オブライトの



圧倒的に攻めていたのに、最後はオブライトのパワーに屈してしまった高田。惜しかった。

Vol. 16

ンタフェの扉を 見に行くの巻

勧芸能·音楽の NEW EDITION

去年の11月13日、本屋さんの前に予約券

しょ。宮沢りえの写真集『サンタフェ』。

ほらね。ぼくのいったとーりだったで

持って並んで買っちゃった人、隠さない

でいかから手をあげなさい。

らずにいいから手をあげなさい。 にちゃんと活用している方。恥ずかしが て。では今でもそのサンタフェ、飽きず はいはい、わかりましたわかりました はいはい、わかったわかった手え下げ

もう手ぇ下げていいですよう。

かった人」でインタビューなんかされて どぼくの目的は、サンタフェを買うんで くもあの日、本屋に行ったよ。行ったけ ニュースに写ることだったって、ちゃん なくて、テレビのリポーターに「買えな 沢りえの写真集サンタフェ。 そりゃあぼ のニュースまでが大騒ぎして報道した宮 といったハズです。 さらにぼくは、「どーせ発売後から半月 発売当時、もうワイドショーから夕方

楽々見れる。 った5m×5mで見えるアレも、なんの なってしまったでしょ。今じゃ話題にな の本屋さんでも立ち読みできる写真集に ったの1週間でサンタフェは、そのへん ってる」とちゃんといったハズです。 舌労もなく立ち見で、なんの感動もなく そしたらホントに、半月とかからずた

ですぐ立ち読みできる状況になるに決ま

ぐらいすりゃあ、あんなに大騒ぎして手

に入らなかったアレも、そのへんの本屋

ぼくは、遊園地の『豊島園』に行ってき テレビCMや新聞広告で大々的に行って、 ツのキャンペーンを東京及び関東地方の ヤツがやってきたからである。 た。なんでかというと、豊島園にスゴイ かなり話題になった。 豊島園では春の連休中、このスゴイヤ

さて、そーいった現状のさなか。今回

そーなんである。豊島園にやってきた

ヤツがやってくる……!」 さなBGMに乗って「豊島園に、スゴイ ーションが入る。 **泰風雨の中を旅客機が飛んでいて、大げ** どんなテレビCMだったかってーと、 というナレ

> 園の広告を見てブッとんでしまった。 な、なんて思って気にもとめなかった。 ットコースターでもオープンすんだろう 遊園地のCMだし、きっと最新式のジェ んなんだ?」とは思ったけど、まぁでも 最初このCMを見たとき、「いったいな ところが翌日の朝日新聞に載った豊富

フェの扉』を特別一般公開中でございま す。期間は5月31日まで。このチャンス だ今豊島園では、世にも美しい『サンタ 扉がでっかく出ているのだ。そして「た が、やってきた!!!』というコピーであの ページ使い、『豊島園に、サンタフェの扉 のヌード写真広告とおんなじで紙面を1 やがった記事。 を、ぜひお見逃しなく!!;」というふざけ なんと、サンタフェのときの宮沢りえ

ボタンなんかまでついているのだ。なん れている。ごていねいなことに自動解説 かもビロード張りのじゅうたんの上に飾 確かにあのサンタフェの扉はあった。し られて厳重にガラスケースの中に展示さ あの扉だったのである。 スゴイヤツってのは、あの宮沢りえの写 かまるで、京都のお寺に展示されている 真集『サンタフェ』の表紙に使われた、 豊島園のメリーゴーランドの近くに、

9 **あほんだらが!!**

や

!/

サンタフェだる

重要文化財みたいだ。

うってコトになるワケだ。 アパートのぼくの部屋の玄関の扉が使わ スの中に飾られて豊島園に展示されちゃ れてたとしたら、ウチの扉がガラスケー もしもだよ、もしもあの写真集でウチの 集に使われてなかったらただの扉だよ。 しかしさー、コレって宮沢りえの写直

かったけどね。 ズで写真を撮っている人はひとりもいな 宮沢りえと同じ、前隠しサンタフェポー 念写真を撮ってしまっている。 さすがに きっと何人もいるに違いない。 11月13日、本屋さんに並んじゃった人も だかりができている。この中にゃ去年の ついつい扉の前でVサインなんかして記 みんな、バカらしいとは思いながらも それでも、サンタフェの扉の前には人

豆のような大きな8つの穴がこの扉の最 には扉はない。全く篠山紀信と宮沢りえ ということは展示中、その人んちの玄関 とちゃんとニューメキシコ州に持ち主が 大の特徴です……」ということで、なん の男性によって作られました。まるで枝 ェの扉は今からおよそ60年前フランス人 いて、その家の玄関の扉なんだそーだ。 解説ボタンの解説によると、「サンタフ 迷惑なコトしてくれるよねぇ。

ILLUSTRATION/ポッキー前嶋



*もし御希望の方があれば、サンタフェの扉記念スタンプを押したSANT^FE通信をプレゼントします。芸能音楽の50サンタフェ係まで御応募ください

なにか

サンタフェの 扉じなり

いったいコレは。少少なんだ









エート、まず、何から話したらいいのかな。 何といったらいいのか……。

ハアハアハア・・ゲー・・。

どうしてハアハアいっているかというと、とに かく今、ボクは興奮して息が切れているのだ。 ハアハア・・ゲ...。

とにかく、行ってきました。

どこんって……。

つんに、のぞきに行ってきたのだ。

もう、長年、果たそうと思って果たせなかった 。 のぞき。ボクは行ってしまったのだ。

ハアハア……。

しかし、こういう書き方はまずいな。

こんな書き方をしていると、「やっぱり、そうい うヤツだったのか」なんていわれると困るので、 まず、ちゃんと説明しておこう。

このコーナーで評判のシリーズといったら、な んといっても、地名駄洒落シリーズだ。

で、今回はついに、その最終兵器ともいえる場 所に行ってきたのだ。

その場所は「のぞき」。

漢字で書くと及位となるのだが、ひらがなで書 くと「のぞき」なのだ。

これはJR奥羽本線の山形県と秋田県の県境近く にある駅だ。

しかし、なんという地名だ。

今までこのコーナーは「げろ」、「おおぼけ」、「な んじゃい」など、いろいろな場所に行ってきた。 しかし、まだ日本にはこのような地名が残されて いたのだ。

まさに最終兵器。

ボクが思うに、おそらく今後、このコーナーが どうがんばったって、ココまでインパクトのある 地名は出てこないだろう。

「のぞきに行きませんか」

こう、ポプコム編集部の渡辺くんに誘われたの は、数年前だった。

ある喫茶店で話しているときだった。 「いいねー」

奥羽本線、ED75交流電気機関車。引いているのは50系客車(通称レ ド・ドラゴン)。ボクたちはコレに6時間も乗った。

> ボクはニヤニヤしながら答えたのだが、フト、 気がついて周囲を見回した。

なにしろこの会話は誤解を招く。 「のぞきに行きませんか」

「いいねー」

コレでは、これから歌舞伎町ののぞき部屋かな んかに行く計画を練っているみたいではないか。 しかも、ニヤニヤしていたら決定的だ。

この話には大声とニヤニヤは禁物だ。

だが、あわててあたりを見回したのだが、周囲 の人は気づいていないらしく、ボクらには無関心 の様子だった。

でも、油断は禁物だ。

ボクらはさらに声を落として、ヒソヒソと「の ぞき」に行く計画を話し合ったのである。

しかし、今、考えてみると、この態度はもっと 危ないな。

で、話はまとまりかけたのだが、残念なコトに この計画は、このときの話だけで終わってしまっ たのである。

いざ、実行というコトになって、渡辺くんが、 東京から「のぞき」までの交通手段を調べたら、 じつに複雑で、何回も乗り換えをして、相当に時 間がかかるというコトが判明したのである。しか も、東京を朝に出ると、到着するのは夜中という コトが判明したのだ。

知らない土地に夜中に着くというのは困る。

駅の周囲には何があるか知らないけれど、夜中 に男が2人、完璧に怪しまれるな。そっちのほう ののぞきの人だと思われる可能性もある。

のぞきに行って、のぞき容疑で捕まったりして、 はまり過ぎだけど、あまりそういう経験はしたく ない。ただ、駄洒落の地名を取材するために、そ こまで危険を冒すワケにはいかない。

で、ボクらはココで、いったんのぞきはあきら

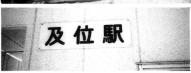


のぞき」に向かう車内は、綱島隊長と渡辺隊員だけにな









めていたのである。

ところが、今年の春、ボクは山形にある雑誌の 取材で出かけた。このとき、山形まで使った交通 機関は飛行機であった。

そして、そのときに「のぞき」に行く奥羽本線 の駅が、なんと飛行場の近くにあるというコトを



婚して3年……毎日ゲーム三昧の日々です。幸せ $oldsymbol{\heartsuit}$ (北海道 能戸志津子) レーニン:勝手にポップロードネタにしてしまってすみませ $oldsymbol{h}$ (^^:)。人妻には弱いんですう。そうですか、幸せですか。旦那さんに飽きたら、ぜひ連絡ください(:_:)。



知ったのだ。

111

で、さっそく渡辺くんに連絡をとったのだ。 「そうか、そういう手がありましたか。なんだか 推理小説みたいだな。鉄道じゃなくて飛行機を使 うというのは、松本清張の「点と線」みたいですね」 渡辺くんはうれしそうにそういうと、飛行機を 使うルートを調べてくれるコトを快諾してくれた。

で、数日後、電話連絡が入ってきた。 「行けますよ。今度は夜中に着くというコトはあ りません」

, ま e ん) 「そうか、大丈夫か。じゃあ、今度行こうよ」 ボクはうれしくなってこういった。

「ただ・・・・・」

ところが渡辺くんは口ごもる。

何かよくないコトがあるみたいだ。

「ただ、何よ」

ボクは問いただした。

「いや、行けるコトは行けるんですけど、厄介なんですよ」

「どういうコト」

11/





「つまりですね。飛行機を使ったとしても、その あとの鉄道の乗り換えがやたらとあるんです。そ れがやっぱり連絡が悪くて……」

「駅でけっこう待たされたりするんだ」 「待たされます」

渡辺くんが調べ上げた経路は以下のとおりであ る。

8時40分、羽田発、全日空山形行き。

9時30分、山形空港着。

ここからタクシーで奥羽本線盾岡駅へ。

10時13分、奥羽本線盾岡発。

10時50分、奥羽本線新庄着。

ココで1時間ほど、次の列車待ち。

11時56分、奥羽本線新庄発。

12時37分、のぞき着。

でも、まあ、新庄で1時間以上待たされるけど、 これだったらなんとかなりそうだ。

ところが問題なのが「のぞき」に着いてからだ った。

我々は12時37分着の下り列車で到着するのだが、「のぞき」から戻るために乗る上り列車がやってくるのが12時54分。

つまり「のぞき」に滞在できるのは、わずか17 分しかないのだ。

果たして17分で町を取材できるのだろうか。 このあとの列車というと15時9分。これだと2 時間半時間があるけれど、本日の宿泊予定地、福 島に到着するのが22時42分になってしまう。

できれば17分でなんとかしたい。

我々はそう話し合って、この日は電話を切った のである。

しかし、やっぱり「のぞき」に行くのは大変な のだ。

いったいどうなるのか、ボクは不安を胸に、当日、午前7時に家を出た。

渡辺くんとは東京の蒲田駅で待ち合わせて、羽 田にタクシーで向かった。そして、予定どおり、 羽田から飛行機に乗って山形空港に到着した。

そういえば、この空港に数カ月前に来たときに、ボクは「ココにはひょっとしたら、もう、一生、来ないかもしれないな」と思ったんだよな。

旅行とかに行くと、こういうコトってありませんか。今まで、あまり縁のない場所とかに行くと、 しみじみそう思ったりするコトって。

しかし、そう思ったのもつかの間、ボクはわず か数カ月後に、また、来てしまったというワケだ。 山形空港からタクシーに乗る。

運転手さんに、予定の奥羽本線盾岡駅までというと、相手はちょっと不機嫌な感じになった。

どうも、距離が近過ぎるらしい。

「列車に乗るんかね」

運転手さんが不機嫌に質問してくる。

「はい」

素直に答える渡辺くん。

「どこさ行くの」

運転手さん。

「のぞきに行きます」

再び、渡辺くんが答える。このいい方って、わかっていても何だかヘンだ。しかしさすがに地元の運転手。べつにヘンとも思わないらしく、「ふーん」というと、さらに話しかけてくるのであった。「あそこまでは、連絡が悪いがね。お客さん、よかったら乗っけてってあげるべ」

態度のでかい運転手だ。乗っけてってあげるべったって、あそこまでは相当な距離がある。 タクシーなんかで行ったら、いくらかかるかわかったモノではない。

この運転手は、なんとか距離を稼ごうとしているのだ。なんだか東京のタクシーみたいだ。

この前、来たときも目的地が近すぎて乗車距否されたんだけど、どうも山形の運転手は東京並みにタチが悪い。

「いや、駅に用事があるんで、列車で行きたいん ですよ」



更近、小説を書き始めました。楽しいけど、苦しいです。レーニンさんはどうですか?(兵庫県 桂小兎) 取レーニン:小説に限らずすべての労働が苦しいです、はい。 m









のぞき駅前風景。駅前商店街は酒屋とよろず屋 の2軒。普通の家のような郵便局。駅前ではお ばあさんがぜんまいなどを干していた。



渡辺くんがうまくはぐらかして、「あのヘンは駅の周りはどうなっているんですか」と、逆に質問した。

「のぞきかねー、さーて、どうなってるのやら、 ワシャ知んねえ」

運転手は不機嫌そうに答えた。

つまり距離を稼げないとわかったら、こっちの 質問には答えてくれない。まったく役に立たない ヤツだ。

でも、まあ、とにかくボクらは空港から30分ほどで、盾岡駅に到着した。

時計を見ると10時ちょっと過ぎ。なんとか10時 13分発の列車には間に合った。

盾岡駅から乗った列車は、電気機関車に引かれていた。こんな場所だから、おそらくディーゼルだと思ったのだが、奥羽本線はちゃんと電化されていたのだ。

しかし、ボクは今まで電気機関車に引かれている列車というと、ブルートレインしか見たコトがなかった。ボクらにとっては珍しい列車だ。

この列車は発車のときに激しい振動がする。いきなりドカンという感じの音がして、激しく揺れて走り出す。

わかっていても、そのたびにドキッとする。ど うも心臓によくない列車だ。

「これは運転手の腕がよくないのかな」と思った のだが、あとから乗った列車も同じスタイルで、や っぱり発車のたびに同じような振動に見舞われた ので、どうも列車の構造的な問題のようであった。

そして10時50分、予定どおり新庄駅に到着。 ココで1時間の時間待ちだ。

とりあえず改札を出て新庄の町を見学するコト にする。

商店街を一往復し、列車の中で食べるために串 ダンゴを買う。ヘンな買い物と思われるかもしれ ないが、本当においしそうだったのだ。

ところが、コレで要した時間は10分くらい。 あと50分ある。どうしたモノか。

しょうがないので、ダンゴを小脇に抱えて駅の 待合室で時間をつぶすコトにした。

渡辺くんはミステリーの小説を読み始めたのだが、ボクは読むモノがないので、ベンチに置いてあった地元の新聞を読むコトにする。コレで驚いたのが新聞が1枚で全部というコトだった。

つまり四面しかないのだ。三面記事が本当に三面に出ている。ボクはスミからスミまで読んで、しまいには痔の薬の広告まで目を通したところで、列車到着まで10分という時間になった。

改札を通過してホームに入ると、駅弁売りのオ ジサンがいた。

「ひょっとして、のぞきまで行っても何もないといけないので、駅弁を買っていきましょうよ」 渡辺くんが提案する。

ベコベンという弁当がある。

「ベコベン?」

ボクが思わず口に出して読むと、「ベコは牛のコトだべ。 つまり牛肉弁当だなや」と、おじさんが解説してくれる。

で、我々はおじさんの解説に応えて、そのベコ ベンとお茶を購入するコトにした。

すでに列車はホームに停車していた。我々は急いで乗り込んで席についた。10時56分、定刻に列車は新庄を出発した。

しかしココで驚いたのが、我々の乗った車両の 内部だ。なにしろそこには我々以外、誰もいなかったのである。貸し切りのような状態で、そのうち誰かが乗ってくるだろうと思っていたのだが、 最後まで誰も乗ってこなかった。

貸し切りの車両で、お茶を飲みつつ弁当とダンゴを食う。そして、気がつくと、のぞきのひとつ前の駅にやってきていた。

次はのぞきだ。

しばらくすると「次はのぞきー、のぞきー」と 車内放送が車呼する。

そして、我々はついに、のぞきに到着した。 降り立ったホームには、くっきりとひらがなで 「のぞき」の文字があった。

さて、町はどうなっているのか。

我々は念願の地にやってきて、勢い込んで改札 を出ようとしたのだが……、なんと、この駅には 改札がなかったのである。しかもおまけに、改札 だけでなく駅員さんもいなかったのである。

つまり、のぞき駅というのは無人駅だったのだ。 そして、啞然としたのか駅前の様子だった。そこ には数軒の家があるだけ。あとはあたり一面、田 んぽと畑。つまり、何もなかったのである。

周辺の探検はわずか5分ほどで終了してしまった。おそらくこの連載を始めてから最短探検時間 だっただろう。

こんなところで2時間半も待ったら大変なコト になる。ボクらはココに到着して17分後にやって きた上り列車に飛び乗った。

えらい時間をかけてやってきて、たった5分。 なんだかよくわからないけど、ちょっとのぞいた だけで、すべて完了した、今回の「のぞき」への 旅であった。







POP

時空の龍騎兵

RSER通信

E R S

原案:やまぐちひろし 画:環望

1992 **若者よ! 胸を扱っし**ッフ月号**リバーサーを買え~!!** 胸を張って

<u>─</u> だけどなかなかないんだってばぁ〜. という声にお応えして……

Opco



リバーサーを買うとき、買う人、買う様子 いろいろチェックしちゃいました!

じゃんか」といってレジに持 ういうの好きなのー?」「いい 手にした『リバーサー』を見 っていく……お幸せにね! て女が顔をしかめる。「えーこ おまえは! わずに立ち去る……何なんだ を見つけるとニヤッと笑い買 んなに悩んでどうする!?: C高校生のカップル。男が Bおそらく大学生の男。本

立ち尽くす。その後やにわに 風の男。手に取ってしばらく れが基本である。しかし、奇 顔をあげ堂々とレジへ……そ 妙な反応を示す者もいた。 ーくレジに持っていった。こ 生くらいの女の子。さりげな みされているではないか! ちょっと様子を見てみよう。 ほっほう、ちゃーんと平積 最初に手に取ったのは高校 A30歳前後のサラリーマン

は『第②巻』が発売されて4、

東京都T区T書店。その日

5日後である。

なって、首都圏本屋巡りを敢 ラルは、リバーサーコミック あふれる担当ミスターアドミ

探検隊(といっても1人)と

行したのであった……。

なめトンのかワリャノちゅ 構内にある埼玉県A市Y書店 っと品切れなんです」次は駅 K書店。「すいません、今ちょ た! 埼玉県のK市の大きな あ! (無い)」 し、失礼しまし サー』の2巻は……?」 店へ。「すいません、『リバー われるおばあちゃんが店番を じゃないんだってばぁ! 向きにしてレジへ……。 こら リバーサー? 同人誌かい している神奈川県A市のH書 こら、おっちゃん!エロ本 さて、今度は60代以上と思 Dわざわざ別の本に挟み裏 自称漫画通の店員さん。 「にや

の交通費を払って買いに行っ が入っていない」「定価の3倍 でみると、目についた意見が

地元の本屋に『リバーサー』

の読者アンケートを読ん回の。リバーサー第1巻。

いことに気がついた。 た」という悲惨なご意見が多

そこで、責任感と行動力に

れても責任は持たないけど…… つところに置いてしまおう。 つところに置いてしまおう。怒らこの本を見かけたらこっそり目立

映画ビデオ中毒患者に捧げる 超極私的こだわりエッセイ

OVIES ON!

踊り子ネーチャン (半裸)付き いかがわしい酒場に行ってみたい



リバーサーゾーン体験リポー

トを送ってね。ではまた!

まだまだ!みんなも地元の ーわけで、全国的な知名度は

須アイテム。『ストリート・オブ・ファイ ヤー』(CIC・ビクター発売)より。

は地球人』『ストリート・オブ・ファ 荒くれ風酒場よりも、ネーチャンが イヤー』なんかで見るステージ付き な、やっぱり。『サイゴン』『僕の彼女 とビデオを見ていても、酒場で踊る **要不可欠なもので、要はエッチのサ** にB級にはなくてはならない絶対必 酒場だ。この手の酒場シーンはとく クネクネと踊っていたりする酒場だ いかがわしい酒場はアクション映画の必 ービス。「つまらない」「くだらない」 いかがわしいといえば、その手の

る踊り子酒場が出てくるんだけど、 『獣たちの熱い夜』でオッパイを見せ 香港映画でもチョウ・ユンファの

器がズラズラッ、戦車や大型ミサイ 強かったのは『地獄の7人』の奴。 団体さんでした。全く、照れるぜ。 場に奥さん(!)と行く場面があって バケーション』では、フランス文化 食事メニューの次のページには、 の香りをかぐためにと、その手の酒 ショナルランプーン・ヨーロピアン ういう酒場はなかなか出てこないで ンボー』や『地獄のヒーロー』なん (戦争行方不明者) 救出物として『ラ がかかります」なんていう、MIA ルまであって「その料理は多少時間 しょう?: チェビー・チェイスの『ナ けっこう珍しいよな、香港映画にそ かよりも先に製作されていて、 ゲゲッ、周りの客たちは、日本人の いかがわしい酒場でいちばん印象

by ブギー 等門

> ビグビグビ、ウィー、ビロビローン ってビールだ、夏だって日本酒だグ どいつもこいつもうるさいね。冬だ ると「夏はビールだ」とかなんとか にしても映画で観る酒場ってのは しかし、あれだね、この季節にな しない男はそうそういない。それだ ネーチャン場面で「おおっ」と反応

さん渡すと踊り子が別室でエッチを シャルサベージ』では、お金をたく 全B級(というよりZ級)の『セク 儀みたいなものなのだろうか? ンがあったけど、そういうのって礼 り子のネーチャンにお金を渡すシー アイクロイドが身近に寄る半裸の踊 すらある (……ないか)。 してくれるというシーンがあって、 あれ、『ドラグネット』でもダン・

の冒頭の店だって、ちょっと一見の

いかがわしい。『ターミネーター2』

客は入れないって感じ。日本でいえ でアーノルドが服などを調達するあ

しかも外人。アリゾナでそんな店に 店にいるヤツがみんな知り合いで、

なるほどそういうシステムなのかと

いろなんでしょうね、きっと。そん

なじみの客じゃないと居心地が悪い ば地元の寿司屋ってなとこだろうか

ンの『ミスターエンジェル天使の賭 ドキドキした。でもポール・ホーガ 入ったことあるけど、最初はすげー

け』の地元の酒場シーンでもそうだ

よね、一見の客に対しても。 ったように、結構みんな親切なんだ

夜』に詳しいぞ。ジョージ・C・ス シュレイダー監督の『ハードコアの なアメリカのエッチ風俗ならポール・ 思ったけど、まあお店によっていろ

コットが行方不明の娘を捜す話で、

る。「いい映画だったな」と思うこと けで「得した」と思うことだってあ



スウェイジも出ているぜ! り興奮する。無名だったパトリック・ 町の風俗店がゲロゲロ出てきて、ネ

くていいぞ。つらい話だけどな。 ーチャンがこれまたみんな病気っぽ ポルノ映画のオーディションや撮影

シクストアに出かりなう

今月のテーマは「雨」(THE RAIN)

雨の季節がやってきた。そこで、今回は「雨」がタイトルについた本を取り上げてみた。 やだな、と思ってる人もコレを読むと俄然気持ちよくなる、「梅雨を楽しむ読書術」ってわけ。



南洋の小島に降り続く雨が ひとりの人間を狂気の淵へ と追いつめてゆく

雨が降ってるのを口実に、一日中外 出なんかしないで布団の中でゴロゴ 口過ごす。最高ね、このパターン。 ただしこれは、1日、よくて2~3 日が限度だな、やっぱり。4日も5 日も雨に降り込められると、さすが に気分が鬱いできちゃうよね。

さて紹介。秀作ぞろいのサマセット・ モームの短篇の中でも、一、二を争 う傑作『雨』は、まさにそんな危険な 雨に捕らわれた人間を鋭く描く。

布教に向かう途中、検疫のために南 洋の小島に足止めを食ったひとりの 宣教師。そしてその宣教師の前にひ とりの女が登場、物語が動き出す。

彼女、いわゆる"あばずれ"である。 島の宿でも夜な夜な、よからぬ商売 に精を出す。狂言的ともいえる宣教 師にとって、この女を悔い改めさせ るのは当然の義務。教化を開始する わけだが、そのやり方が尋常ではな い……というかほとんど狂気を帯び てくる。外では、彼をさらに深い狂 気の淵に誘うかのように陰鬱な南洋 の雨が降り続く……。 (こんぱち)

たとえオンボロでもいい。 愛してさえいれば、雨の中 でも車は美しく輝く

地価の高騰で、年々深刻になる都内 の駐車場事情。そんな中で、ぼくは 幸運にも屋根付きの駐車場を借りる ことができた。家から歩いて7分。 ちょっと不便ではあるが、大事な車 を雨やホコリから守ってくれるわけ だから、不満はない。なにしろ、雨 上がりの朝、泥水で汚れた車の群れ の中に、ボディーを鏡のように輝か せながら走り出していくときの気分 は最高なのだから。

本書の主人公も、無類の車好き。運 転することだけでなく、丹念に磨き 上げることにも喜びを感じる彼は、 作家を夢見る青年だ。初めて手に入 れたフランスの大衆車、シムカを筆 頭に、彼が乗り継いだアルファ、ジ ャガー、メルセデスといった9台の 名車にまつわる9つのストーリーが 収められている。

車好きの人に、ぜひおすすめしたい 一冊。登場するのは古い車ばかりな ので、「絶版名車100」なんて感じの 写真集を見ながら読むと、いっそう 楽しめます。 (荒)

苦い涙は、ハワイのシャ ワー(通り雨)が洗い流 してくれるさ

日本の梅雨は、しとしととずーっと 湿っぽい。そんな時期は、気分も湿 りがちになるから、パア~っと明る い本を読みたい。

さて、この物語の舞台はハワイ。私 にとって、ハワイっていうところは、 スコーンと抜ける青空と、小麦色の 肌のロコ・ガールのイメージ。この 主人公、16歳のポニーテール少女ミ ッキーは、そんなハワイの天才ドラ マーだ。彼女の夢は、自分のバンド のレコードを出すこと。そして、バ ンドのメンバーとともに、とにかく ガンバル。明るくて、メゲない。つ いでにケンカも強い。いつもヒップ・ ポケットにさしてあるのは、父親の 形見のドラム・スティック。ドラム を叩くときも、ケンカをするときも、 これが彼女の武器だ。そんな彼女だ って、たまには涙を流す。そこにシ ヤワーが……。

ハワイの雨って、なんとなくさわや かな雰囲気がする。いつかいワイに 行くことがあれば、そんな雨を浴び てみたい……なんてね。 (きむち)

信長は梅雨男(?)であっ た。気象学の面から信長の 勝利の秘密をさぐる…

尊氏のあとは信長。以前には謙信、 信玄あるいは義経……と、NHKは、 というより日本人は武将が好きです ね。まあ確かに、彼らの一生はドラ マチックだから……。ボクだって、 池波正太郎の『真田太平記』や司馬 **遼太郎の『関ケ原』なんて長編時代** 小説を、それこそ寝食忘れて読んだ もんです。そして、季節は梅雨。だ から読むならコレ、『梅雨将軍信長』 に決まり (ムリがあるなア)。

これは、信長が梅雨の豪雨を利して 田楽狭間に今川義元を討ち、梅雨の 晴れ間に乗じて、長篠に武田勝頼を 討つ。そして、空梅雨の異常天気の 中、本能寺で光秀に討たれるまでを 描いた短編である。気象学者でもあ った作者らしく、人の運命も気象に 左右されるという視点で描いている。 本書にはほかに、数学者、水時計作 りの技術者、天気予報の名人などを とり上げた時代科学小説が収められ ている。中でも、江戸時代の飛行機 製作者を描いた「鳥人伝」はおすす め。 (明)



雨 ム著 赤 中野好夫訳 E



西木寛之著の日 の日 には車をみがいて

を



ポニーテ ールに通 ŋ 雨



梅 **新田次郎著** 雨将 軍 信 長

3 9 0 円 (税込 雨の朝パリに死 の朝パリに死す 飯島淳秀訳

ルダは、この頃発狂している。 みに作者フィッツジェラルドの妻ゼ しい「旅立ち」を描いている。 たバビロンを再び訪れた主人公の新 この小説は、ときが移り、 宴の去っ ちな

べて使い尽くし、 輝かしい栄光と富を無軌道な宴です 本人と思われる主人公は、手にした こと。この小説ではパリのことだ。 とは旧約聖書に出てくる悪徳の都の 1920年代、フィッツジエラルド 「死」に奪われる。 その結果として妻

意味合いで、 るギャツビー』の原作者であるフィ イントを示唆している。 ッツジェラルドの短編小説のタイト イーの終わり (宴のあと)」とい 原題は『バビロン再訪』 『雨の朝パリに死す』は、 人生のターニング ビロン ーテ

がすがしい。 しい世界の始まりのようでじつにす を見上げたときの感じは、 ともいわれる。確かに雨上がりの空 か書いていた。「雨降って地固まる」 雨には浄化作用がある、と誰だった なにか新

レッドフォード主演の映画『華麗な

立ちを祝福するのか死者を清め、新しい雨は悲劇を洗い流し かいし 旅



ポプコムの6月号。なんか元気がないぞ/ この前の5/12のドミノは感動してしまった。これくらいの感動はポップロードにはあるはず? 玉県 ゆかりんちょ) レーニン:青春の叫びって感じだな。元気出したいよなぁ、はあああああぁ。ところで5/12日のドミノーマ レーニン:青春の叫びって感じだな。元気出したいよなぁ、はあああああぁ。ところで5/12日のドミノって、いっ たいなんだ?

も、つい口ずさんじゃう。あまりテレビを見なくて まっていることが多い。 にか、頭の中に染み込んでし ロ
ドソングって
不思議だ が突然、とんでもないときに てないようでいてもいつのま よみがえってきて、思わず口 CFの曲ってヤツは、聴い

いつまでも変わらぬ愛を

今月は全国のテレビピープルに贈るこ 。「テレビから流れるこの・ ・ことで、CFテーマ曲や番 ーマ曲や番組 7-BGMの中からチョイスしたミュージッ クをお届けいたしましょう。

ずさんでしまう……なんての

ボクとしては、

ていえないナ。

とはうって変わって、落ち着 曲 とくにサビの部分は覚えやす いた雰囲気のバラードである。 作曲家。あのノー天気なノリ 変わらぬ愛を」だ。 トのCFソング「いつまでも 郎ベスト』にも入ってなかっ たので、これ。ポカリスェッ 織田哲郎といえば、 「おどるポンポコリン」の かの名



織田哲郎 BMGビクター 930円(税込)

いので、

つい口ずさんじゃう

れるロマンチックなピアノ曲

んだよね。

りながら、「ちぃらしぃ~」な ているヤツね。駅の階段を上 らし寿司の素」の歌なんかが はよくある話だ。 んて歌ってしまったりする。 *ちらし寿司の歌」は、『北島三 ノーミソに強く染みついてい さて、今月のCDである。 ボクの場合 あの、サブちゃんが歌っ 永谷園の

る。

なんにでもよく合う、まる でジャワティー・ス トのような一曲(?)



ジョージ・ウインストン キャニオン 2348円(税込)

立っているときに聴くとリラ 神安定剤的効用もあるので、 ックスできる、という一種精 っている。 いろんなときに聴かせてもら るさく感じることがないので どんなときに流していてもう は例外。仕事でも遊びでも、 クは最近、あまり、ながら族 しないのだけど、この人の曲 あと、ちょっと気分がいら

というと、イヤ味にもとられ

といっても、ピンとこないか オルケスタ・デ・ラ・ルス。 状況の中から選んでみたのが、 かねない。 もしれない。これは、 そこで今回、 そんな乏しい 今年の

彫刻の森の映像のバックに流

フジテレビの天気予報で、



オルケスタ・デ・ BMGビクター

愛を」なんてセリフ、内気な 紗英が可愛いので好きだ。 の曲のよさだけでなく、 ないが、ポカリのCFは、 かし、どんな可愛い娘を前に しても、「いつまでも変わらぬ ボクはほとんどテレビを見 恥ずかしくっ 一色 がある。 てアルバムを手に入れた覚え きにオンエアされたCFを見 れていた曲で、 セットテープのCFにも使わ ンエアされてないかも?) がこれ(ひょっとして最近オ いちいち全部は覚えていな かなり以前に、TDKのカ

ボクはそのと

カラく マット くりゅん

うだろう。 曲なので、一度くらいは耳に 組のBGMでも使われている いが、かなりの数のテレビ番 したことがあると思うが、 アコースティック・ピアノ

オータム

۲ 始まる。いつものことながら は ているだけで、ほかに何かあ 1 しか見てない。深夜帯という 忙しくて、テレビも深夜番組 ったかな、という感じ。 ーる・マキ」がしつこく流れ 仕事が(そして酒を飲むのが) 今回も、いいわけがましく 衛星放送を見てますから、 例の「ブティック・ジョ や「じゅわいよ・くちゅ あと

で奏でられる印象的な優しい

メロディーは、とにかく耳に

なじみやすくて心地よい。

れるのだったら、 美穂が「蹴りっ」をいれてく 南の島に思いをはせるのも、 はるか彼方、カリブに浮かぶ さらないが、この曲を聞いて、 のグループなのだ。 いだろう。 べつに沖縄に行く気はさら もっとも、 べつに沖縄 中山

ろ、 口の曲が、この「SOY ES ろう。バックに流れている早 なのである。それでもって、 するCF、といえばわかるだ りっ」といったり (なおヨイ) 浴びたり(ヨイ)、海岸で「蹴 全日空の沖縄キャンペーンソ ング。中山美穂がシャワーを MUJER」だ。 なにし サルサである。ラテン、

曲でブレイクタイムしてみて これから受験体制に入ろうと

いう人は、勉強の合間にこの

はいかがかな。

100

Shinichi Ikeda

「コミックの性表現はあまりにも ヒドイ。もっとキビシク規制すべ し」という規制運動が全国的に広 まり、実際にも「有害」「不健全」 のラク印を押されて、販売禁止に なるコミックが増えてきた。その 運動を進めている人たちは「我こ そは正義!」と信じているから、 向かうところ敵なしという感じで、 ますます規制が強まりそうである。

それに、最近のポルノ・コミッ クの中には、カゲキな性表現をし たものが多いので、ある程度の規 制をすることは、一見、正しいよ うに見える。少なくとも「我こそ は正義!」という人たちには反対 しにくい。

しかし、このように「正義」が まかり通るとき、フツーの人々が 不幸になることは、日本の歴史が 証明している。古い話をして申し わけないけど、日本があの太平洋 戦争をしていたときが、その好例 といえるだろう。「敵は幾万ありと ても、味方に正しき道理あり」と いう正義のために、日本の主要都 市の大半が焼き払われ、フツー 人が大勢殺されたのだった。

もっとヒドイ目にあったのは魔 応大学の学生たちである。当時は 「ゼイタクは敵だ!」というのが正 義だったので、裕福な家庭の子弟 が多かった彼らは、ただ道を歩い ているだけでも、「敵だ!」といっ て、軍人などに殴られたという。 当時はまだ若かった淡谷のり子な ども、クチベニをつけているのが ゼイタクだからと、自宅に石を投 げ込まれたほどだ。

平和な現代では信じられないよ

うなことが正義とされ、それに反 するものはキビシク規制され、み じめな思いをさせられてきたので ある。先頃崩壊した共産圏の国々 にしても、共産党のみが正義とさ れ、正義と無理心中させられたよ うなものだ。

つまり、ある時代に絶対的な正 義と見えるものほど、次の時代に 大きな過ちとなるわけで、正義と はアテにならないものなのである。

だから、現在は正しそうに見え るコミック規制だって、時代が変 わればどうなるか、わかったもの ではない。未来の日本史の教科書 に「平成時代の日本では、こんな 愚かなことが行われていました」 と書かれることだって十分にあり 得るのだ

そのため、コミック作家や編集 者の側でも、石ノ森章太郎サンを 代表にして「コミック表現の自由 を守る会」を結成

「読者の皆さん。もし、あなた方 の愛するコミックが、その表現の 翼を、法律でがんじがらめに、 ばられているとしたら、それでも、 あなたはコミックを読みますか?」

というアピールを出し、この間 題に取り組み始めたが、ぜひとも 頑張ってほしいものだ。太平洋戦 争のときと同じように権力者はま ず表現の自由を規制し、やがて「味 方に正しき道理あり」と、アジア の各地に出兵するつもりだからで ある。戦争を起こさせないために も、正義をのさばらせるべきでは ない。



Vol.31

歌ってるのが、なぜか日本人

中山美穂とだったら、ぜひ恋をしたら、オキナワへ?

行ってみたいぞ

やっぱ、便利になるって、いいことなのよねぇ。 LINE VOC. (2)

9

[レーニン] うーどうも(^^;)。 [Rやまちゃん] どうもです(^^;)。

[レーニン] どういう特徴のあるネットなの かとか、どういう人が集まってるのかといっ たようなことを聞きたいんですけど。

[Rやまちゃん]その名のとおり、OFFばっか りやってます。

[レーニン] OFFのネット? (^^;)

[Rやまちゃん]大当たりぃ!! 座布団1枚! [レーニン] どれぐらいの間隔で開催してる んですか?

[Rやまちゃん] 月1回は必ず。

[レーニン] 飲めや歌えやですか? (^^;) [Rやまちゃん]そのとおり、朝まで飲んでま す (^^;)。

[レーニン] あとは、OFF以外だと……。 [Rやまちゃん]ごく普通のネットです、表向

[レーニン]ボードもOFFの話題で盛り上がっ てるんですか?

[Rやまちゃん]OFFのボードがいちばん盛り 上がってます(^^;)。

[レーニン] わははははははは(^^;)/今現 在の会員数は?

[Rやまちゃん] 100人くらいかな。

[レーニン]で、100人の内オフに集まるのは?

[Rやまちゃん] 10人前後+関係ない人 **^**;)。

[レーニン] 会員数の1割か。

[Rやまちゃん] すごいだろう (笑)。 [レーニン] 大変なもんです (̄__,)。

[Rやまちゃん] どひゃひゃぁ (笑)。

[レーニン] オフの話題以外じゃ、ボードで どんなこと話してるの?

[Rやまちゃん]その日の出来事と一部の会員 の突っ込み合い(^^;)。

[レーニン] その日の出来事…… (̄-;)。

[Rやまちゃん]いかにして女性会員を増やす かという話もちらほらあるでぇ(^^;)。

[レーニン]おれはまた「きむちって尻がでか いよなぁ」とかいう話をしてるのかと思った。 [Rやまちゃん]あはははぁ、そういう話は違 うところでちゃんとしています(^

[レーニン] 違うところって?

[Rやまちゃん]mmmにはtalkという機能が あって、そこで(時間差Chatみたいなもの)。 [レーニン] 電報みたいなやつ?

[Rやまちゃん]そうそう、それが記録に残っ てそのお部屋の人が皆読める。

[レーニン] なるほど。

[Rやまちゃん]部屋をロックすることもでき るのだぁ。だからなんでもありあり。

[レーニン] 宣伝したいことない?(^^:) [Rやまちゃん]売りはねぇ、IDだけなら全体 の1割以上女の子!!

[レーニン] IDだけなら (^^;)。

[Rやまちゃん]初心者が多いから初めてでも 安心。

「レーニン」要求は、女の子の会員求む、だ ったりして (^^;)。

[Rやまちゃん] それが5割(笑)、あとの5 割は、OFFのボード以外のボードに書き込みし てくれる人 (^^;)。

[レーニン] わっはははははははははははは。 [Rやまちゃん]プログラムに詳しい人も欲し いよう。

[レーニン] 書いておきましょう(^^;)。 [Rやまちゃん]CG描ける人はもっと欲しい。 [レーニン] 今日はありがとうございました。





BBS DATA

- ネット名 OFF NET
- アクセス番号
- 03-3773-9416 (2回線) ■通信速度
- 2400bps .(MNP 5 対応)
- パリティチェック
- データ長
- 8 E ..
- ストップビット
- X制御
- SI/SO制御
- ホストプログラム mmm Ver. 3.0
- ゲストID

ポプコムネットの番号

オフライン・ミーティングの様子。要するに宴会好き集む

~レーニンのひと言~

とっても軽いシスオペさんなのにびっくりしました (^^;)。きむちがやはりただのおたくだったということも判明 しました(--)。冗談はさておき、オフが主体のこのネット、 女の子の会員も多いみたいでとっても楽しそう。パソ通=暗 い人々、という世間の誤解をすっかり覆してるもんなぁ。ま、 楽しいことはいいことです (意味不明)。



へ科目登録のために行った。ふとなにげなく掲示板を見ると、「南里久美子」なる人が事務所に呼び出されていた。果たし あのお方と同一人物なのだろうか。もしそうなら、自分はあのお方と同じ大学に行ってるということに……。(東京都 辻本英樹) レ : わははははははははははは。あのお方はな、じつはこのアンケートはがきをおれの目に触れないように隠しておいたのぢゃ。つーこと は、あのお方には身に覚えがあったわけだな、わはははははは。しかし、なぜあのお方は呼び出しを食らったのだろうか? 授業料末納かな? 謎だ (以下次ページ)。





ネットで遊ぼう オンラインゲームする? 1.2.3. — Network GL その3——

ネットとラジオ、メディ アミックスで進行中。 オ ンライン小説も本になる かもしれない

先々月、先月と続いた Network GL (以下「GL」と略す)のお話も、今回が最終回。もうアクセスして、ネットワークゲームの世界にどっぷりつかっちゃっている人もいるだろう。

さて、ネットワーク上にある20年後の 仮想世界「アーキペラゴ〜東京人工群島」 で展開される物語に、ユーザー自身が登場人物となって参加できるというこのネット、今やネットワーカーのゴールデン タイム (22:00~2:00くらい)にはビジーの嵐 (お話し中)でなかなかアクセスしにくくなっている。その時間、とくに登

ジオ」の「アーキペラゴステーション」 というコーナーがそれだ。パーソナリテ ィーは鵜飼久美子さん。ネットの中でも、 架空放送局のニュースキャスター「鵜飼 クーミン (探偵団のく〜みんとは関係な い)」として登場している。内容は、ネッ トの中の世界の出来事をニュースとして 紹介する「アーキペラゴニュース」、小説 化されたストーリーを音で再現する「ア ーキペラゴドラマ」、ゲストとクーミンが 対談する「クーミンの部屋」、そして、ク イズ、ゲームを楽しむ「バラエティ」の 4パターン。ドラマ以外は、ネットの中 の世界向けのものとして放送していて、 ネットに参加しているリスナーは、ネッ トの登場人物となって聴くことになる。 もちろん、ネットに参加していたい人で も、20年後にタイムスリップした感覚で 放送を楽しめるけど、ネットに参加した ほうがもっとおもしろいってことはいう までもないよね。

に番組を持っている。毎週土曜日、夜8時15分~8時45分「電脳倶楽部・テクノラ

これから、GLでは、ラジオ放送された「アーキペラゴドラマ」をカセットライブラリーにしたり、オンライン小説を実際の本にするという計画もあるそうだ。ネットだけでも楽しめて、今後もさまざまな展開が期待されるNetwork GLだが、もし、興味を持ったら今からでも遅くない。早速アクセスしてみてほしい。

●Network GL

アクセス番号 0990-337-588 3分20円+通信料がかかる。ホストは03 地区にあるので、遠距離の人は電話代に 注意。ゲストID (99999)でアクセスし て、オンラインでID申し込みができる。



バソコン通信をやっていると、 いろんな人に巡り会います。人と が出会えば、当然、恋が芽生え ることだってあるのです。という わけで、小学館フラワーコミック スより発売されたブリズム・ネットワーク」はバソコン通信を題材 にしたラブストーリー。この発売 を記念して、テレカを3名にブレ ゼントレます。カバ通 プリズム・ネットワークテレカ」係まで、は がきで応募してください。

場人物になり切ってするチャットが盛況だ。そのチャット中におもしろいものがあると、そのログ(記録)を小説を書いているストーリーテラーに送り、小説の中に盛り込んでもらっているらしい。

ところで、今までネットの中の話だけ をしてきたが、じつはGLはラジオたんぱ

カバ通のきむちに **かかってきなさい**

今月かかってきてくれたのは、 なんとあの「リューヌ伝説」の 鎌田三平さん。おおっ。

6月1日より、日本では最大のネット、PC-VANで連載小説(インラインマガジン)を始めたとのことだ。連載小説といっても、ただ小説を読むだけだったら、週刊誌の連載を読んでいるのと同じだよね。練田さんがやろうとしてるのは、パソコン通信の双方向性をフルに利用して、小説を読んでいる人に参加してもらおうというものなんだって。

もちろん、小説を読むだけで 楽しんでもいい。だけど、鎌田 さんは、自分がこの人だったら こう行動するとか、こういうき 場人物を出してほしい、なんて 読者のリクエストにも、椿婚的 に答えてくれるそうだ。より自 田な形で参加できる「リューヌ 伝説」だと思えばいいみたい。 小説のタイトルは「深宇宙探 音船ムサシ」。 21世紀、地球の危 機は、とりあえす回避され、人々 はほかの星に植民地を求めて宇 宙船「ムサシ」に、正体不明の宇 宙齢がコンタクトをとってくる。

まだ、実際にこの小説を読ん でないので、スジはこれくらい だけど、なかなかおもしろいも のになりそうでしょ。「冒険者の 広場」みたいなボードもあって、 鎌田さんもしょっちゅう顔を出 すということ。さらに反応がよ ければ、ファンタジー吊PGほ か、いろいろとナイショの企画 も考えているそうで、こちらに 曳塊は準々。早速、PC-VAN に行ってみようね。

お知らせ

カバ通では、全国のネットワーカーカバ通では、全国のネットワーカーになりたい皆さんからのお便りを募集しています。パソコン通信をやりたいくとか、うちのネット自慢、名物人間などなど、パソコン通信に関することならなんでもロドノーそれから、レーニシスとチョットおしゃべりをしたい、自分のネットを宣伝したい! というシスオペさんも大勧迎! 宛たはポブシスオペさんも大勧迎! 宛たはポブシスオペさんも大勧迎! 宛たはボブシスオペさんも大勧迎! 宛たはボブ

ポプコムネットより

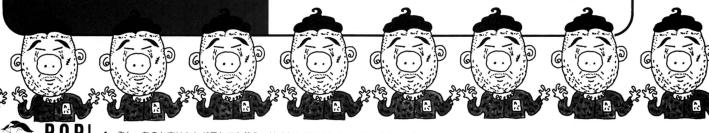
ボブコムネットに入会ご希望の方はます 往復はがきを用意して、下の書式に従って 記入し、〒101東京都千代田区神田神保即3 -3-7昭和第2ビル4F新企画社「ボブコムネ ット」係まで申し込んでください。なお、 入を、及びネットの使用にはお金はかかり ません。

往復はがき(復) 氏 住

名所

1. 住 所 2. 住名月 3. 生年月 4. 電球 6. 使用保 7. 使用切っ 8. 希望パスード

5. 趣味 6. 使用機種 7. 使用モデム 8. 希望パスワード (英文字カナで8文字まで。 大文字、小文字区別します)





DANNOSUKE TATEKAWA

られた」なんてアホがいまだにいるけどね。 ま、中にゃ「猪木に失望した」とか「前田に裏切 ミュレーションと知ったうえで楽しむほうがレベ 剣勝負だと思い込むのはその人の勝手だけど、シ ることは「疑似格闘技」というショーなのだ。真 の試合ぐらい演出するのは楽なものである。 うが、視聴率のためならたとえ戦争だってでっち ルが高いんだぜ。だからプロレスのファンは偉い! 界チャンピオンになる」と書いてあったそうであ その進行台本の最後に「鬼塚、ノックアウトで世 並行して鬼塚のドキュメンタリーを録ってたんだ。 やなくてテレビ局というのが業界の噂である。某 長〟だとバカにできないだろう。 だいいちプロレ て、会場が丸焼けになっていただろう。もうボク 日本じゃ珍しい。プロレスならすぐ暴動が起こっ 上げかねないテレビ局のことだから、ボクシング しまったというんだけど、本当かね。 いたディレクターが、思わず「NG!」と叫んで る。最終ラウンドが終了した瞬間、番組を録って 局(あの試合を放映したとこだよ)で、世界戦と は同じなのだ。 の証拠に、勝っても負けても選手のもらうギャラ スには。演出。はあっても。八百長。はない!.そ シングファンは、プロレスファンのことを《八百 ったなんて試合があったっけ)、こんな露骨なのは しかしニュースだろうがドキュメンタリーだろ ボクシングもプロレスも相撲も、プロのやって 今回の仕掛け人は、プロモーターの金平さんじ

> 国的に有名になってしまったのだ。 馬県立前橋高校対高崎高校定期スポーツ大会」 抗戦なんだけど、 おかしなことでこの定期戦が全 話を書いた。本来はたんなるライバル校同士の対 前回で、「前高・高高定期戦」、正式に書くと「群

リングアナが「鬼塚!」といったときは、まさに

までボクシングの試合もずいぶん見てき たけど、こないだの鬼塚の世界タイトル

いのであるが(前に1ラウンドが2分半しかなか ングの世界タイトルマッチにはおかしな試合が多 開いた口が30分は塞がらなかった。昔からボクシ マッチぐらいあきれ返った試合は初めてだったね。

だ。むろん、相手の高崎高校のことを「山ザル」 の野沢那智・白石冬美のコーナー、通称那智・チ とか「分校の生徒」とかボロクソに書いて。 スの者)が、この定期戦のことを書いて出したの ヤコパックに、我が前高の生徒(じつは私のクラ TBSの深夜放送「パック・イン・ミュージック」 それを聞いた高高の者が、怒って前高をクソミ それというのも、その頃高校生に人気のあった

まったのである。 で、こうなると両校ともあとに引けなくなってし ってケシかけるし、応援する女子高も出てきたり 番組でもおもしろがって、定期戦のコーナーを作 悪口雑言、非難中傷のエスカレート合戦である。 ソに書いた手紙を番組に送る。もうそれからは、 この定期戦を巡る悪口合戦、確か1年近くパッ

れたらすぐ中止すること」と「絶対に凶器は使用 クで毎週やっていたと思う。今でも同年代の人に は実施されることになった。ただし「危険と思わ のほうが圧倒的に多かったので、メインの騎馬戦 「騎馬戦なくして定期戦は考えられない」という声 しようという声がマジで出たくらいである。 だが り上がりになってしまった。 ケガはしょうがない に当たるので覚えているかもしれないぞ。 ことがある。読者の諸君の両親あたり、その世代 「前高というと、あの定期戦で有名な」といわれる おかげでその年の定期戦は、本番前に異様な盛 死者が出るといけないので、騎馬戦は中止に

しないこと」を条件として。

そしてついに当日、開会式からもう火花が散っ

うか十分に恥をかいていってください」対する前 髙側「こんな汚ないところに来てやってありがた いと思え、今降参すれば許してやる」これで冷静 「本日はわざわざ負けに来てくれてありがとう。ど ていた。会場となった高高の生徒会長のあいさつ

クライマックスの騎馬戦に向けて盛り上がってい 格闘技やラグビーなど結構ケガ人が出たりして、 カは出なかったが、各競技かなりヒートアップ。 たのである。

のである。 る、ヘッドバットに出る、ケリは入る。少なくと 期戦の勝敗には無関係なのだが、今回は騎馬戦の もSWSのプロレスより数倍迫力あるものだった いくつつぶすかが目的になってしまっていたのだ。 勝敗=定期戦の勝敗、というよりも相手の騎馬を しまった。じつは騎馬戦はエキジビションで、定 わしいものであった。思いっ切り正面からぶつか その騎馬戦は、まさに〝格闘技〟と呼ぶにふさ

そりゃもう、我が前高の大勝利に決まってるでは ないではないか。ワッハハハ……。 ないか。あんな高高の山ザルどもに負けるはずが 十枚、壁に穴数個。で、騎馬戦はどうなったって? 当日の結果、ケガ人多数、割られた窓ガラス数

に試合をしろといっても無理だ。

さすがに両校とも進学校だけに殴り合いのケン

そして問題の騎馬戦の時間がついにやってきて





育春回想



女って、やっぱ顔とプロポーション、つまりは外見だよねェ。男のヒトから見れば。なんだかんだいって、美人で性格よけりゃ、たこたーないもんね。はぁ、やっぱ女性は美しくあるべき/ だね。私? 私はでぶりあんのぶすりんです。Sさんに聞けばれん。レーニンさんは女は外見だとは思いませんか? (福井県 N) レーニン:なぜSがNちゃんのことを知っているのだ!? おれかないぞっ// S、ポプコムの女性読者はすべておれのもんだぞ、わかってるのか!? というわけで、そら女はきれいにこしたことそれがすべてじゃないよ (S注:Nちゃんは、けっこう可愛いぞ)。 だね。私? 私はでぶりあんのぶすりんです。Sさんに聞けばわかるよ。う) レーニン:なぜSがNちゃんのことを知っているのだ!? おれは納得がい わかってるのか!? というわけで、そら女はきれいにこしたことはないけど、



牡羊座 3/21~ 4/19

■TOTAL 焦るとロクなことがないとき。行き当たりばったりな行動はツキを呼ばないよ。外出の前には地図を見るとか、作業の前には手順を確認するなどの下準備を忘れずに。行き詰まったときは家の人に相談しよう。

■LOVE 相手の趣味や、ファッションセンスにケチをツケないこと。大ゲンカに発展の危険も・・・・・。

■STUDY 今期の学習は欲ばっては ダメ。目標や科目はひとつに絞って集中的によ

LUCKY GOODS

地下鉄のキップ、マウスペット。

牡牛座 4/20~ 5/20

■TOTAL 情熱の星、火星の牡牛座 入りでパリパリエネルギッシュ。今期 対人関係の少々のトラブルは活気のう ちと考えて、あまり落ち込まないよう に。注意したいのは健康関係。「ヘンか な」と思ったらすぐ病院へ。

■LOVE 情熱がひとりよがりでカラ回りしそう。相手の立場や気持ちもよく考えて。

■STUDY クラブ活動や遊びに時間をとられがち。試験対策は要領のよさがものをいうときだよ。

■LUCKY GOODS

高級万年筆、ミントの入浴剤。

双子座 5/21~ 6/21

■TOTAL 前半は気持ちが浮つき気味。夏のレジャー、学習計画を立てるなら20日以降がベター。後半になれば大けしだった対人関係も一段落するし、ムリのない考え方ができるようになる。バイト探しにもいい時期だよ。

■LOVE 長電話でのアプローチはほどほどに。先方の両親はおかんむりみたいだよ。

■STUDY 同じペースでばかり勉強していると気持ちが暗くなりそう。グリーンを眺めて気分転換を。

■LUCKY GOODS
アジアンタムの鉢、校章。

蟹座 6/22~ 7/22

■TOTAL 後半、太陽が金星、水星を伴って蟹座入り。スポーツマンの君も受験生の君も目的に向かって情熱を燃やそう。「大会出場 / 」「絶対合格」など、目標を大きく紙に書いて目の前に貼っておくと効果があるよ。

■LOVE マンネリコースのデートは やめよう。初めて入る店やイベントゾ ーンでラッキーに会えそう。

■STUDY 思うように成果の上がらない人は、勉強部屋の換気をよくしてみよう。脳のためにも新鮮な酸素を。

■LUCKY GOODS

アーミーキャップ、新譜のCD。

獅子座 7/23~ 8/22

■TOTAL 後輩からは慕われるけど、 先輩からはイジメられそう。クラブや 委員会の活動では、ちょっと苦しい立 場に追い込まれるかも。でも頭は冴え てる時期だから、打開策はきっと見つ かるハズ。賢く立ち回って。 ■LOVE 落ち込み気味のときも彼女

■LOVE 落ち込み気味のときも彼女 や彼にグチはこぼさないで。優しい慰 めはあまり期待できない。

■STUDY 汚れたり、壊れたりした学用品は思い切って買い替えよう。フレッシュ気分で学習を。

LUCKY GOODS

シトラス系のコロン、ポプリのびん。

天秤座 %3~1%3

■TOTAL 今期のキーワードは、"謙虚がいちばん"。年輩者の忠告は素直に聞くと得るところの大きい時期。 反抗心をむき出しにすると、かなりヤバい展開になりそう。「大きなお世話だ」と思っても顔には出されいこと

思っても顔には出さないこと。 ■LOVE 後半、バイト先にチャンス あり。まじめな仕事ぶりを印象づけれ ばアブローチがあるかも。

■STUDY プレッシャーが励みになる とき。「10番以内に入るぞ」なんて広言 してしまうのもいいかも。

■LUCKY GOODS 藤製品、チノパンツ。



★今月の世の中★

今月のキーワードは "突然 の変化"。友だち関係や学校の 成績、自然現象 (たとえば地 震) に至るまで、何かしら予 期しない変化が起こりがちな とき。今までドップリ落ち込 んでた人は、あんがい浮上の チャンスかも。

チノバンツ。

■TOTAL ちょっとした失敗や友人とのささいないさかいのことで、いつまでもクヨクヨと悩みそう。周りの人は気にしてないから、落ち込まなくても大丈夫。明るい色のスポーツウェアで外出すると気分が変わるよ。

射手座 11/23~12/21

■LOVE 雨の日に傘の貸し借りを通 じて、いい関係が芽生えそう。偶然の チャンスを逃さないように。

■STUDY 頭より、身体を使う勉強が グー。体育、技術、実地レポートの作 成なんかがうまくいきそう。

■LUCKY GOODS 黄色のポロシャツ、木製オルゴール。

山羊座 12/22~ 1/19

■TOTAL 旅行やパーティーなど、未知の人と顔を会わせる機会があったらおっくうがらず出かけよう。思わぬラッキーにぶつかるかも。だけど後半曲運がピンチになってくるので、無計画におごりまくったりしないように。

■LOVE モテるときだけど一時の遊びに終わる危険も。長くつきあえる相手を選げる

■STUDY 実力のつり合う級友にライバルになってもらおう。競走意欲を燃やすことが学力アップの秘訣。

■LUCKY GOODS サファリジャケット、絵皿。

水瓶座 1/20~ 2/18

■TOTAL 今期はストレスのため過ぎに注意。疲れたときは環境音楽を聴いたり、緑を眺めたりする時間をとろう。 心にも身体にもピタミンが必要なとき。 イライラしたままでいると、後半プッツン切れちゃう危険性が……。

■LOVE 親しくなりすぎたカップルは、ちょっとしたワガママからすき間風が。意地の張り合いはやめよう。

■STUDY 学習運はますます。学校の 図書館など、人がたくさんいる場所で の勉強がはかどる。

■LUCKY GOODS
アロエの鉢植え、プリントシャツ。

乙女座 8/23~ 9/22

■TOTAL アクティブになる時期だけど、単独行動はしないほうが無難。グループ活動にツキあり。サブリーダー的な立場に立てば君の能力がうまく発揮できそう。悩みごとのある人は、年上の友人にアドバイスを求めてみよう。■LOVE 今期、偉そうな態度をとったり、つっかかってきたりする異性がいたら、君に気があるサインかも。

■STUDY 資格を取るための勉強を 始めるのにいいとき。人の役に立つ技 術を身につけよう。

LUCKY GOODS

ゲームセンターのコイン、懐中時計。

■TOTAL 波乱気味の運勢だけど太 陽、金星の吉角でパニックにさえ陥ら なければきっと救いがある。窮地に直 面したときも、くれぐれもあわてない で。落ちついて周りを見渡せば、地獄 で仏に会えるハズ。

■LOVE 意中の人には絶対しつこく しないこと。さわやかアブローチがポイント高いよ。 ■STUDY 受験情報を仕入れるのに

■STUDY 受験情報を仕入れるのに いいとき。先輩やOBにアドバイスを求 めてみて。

■LUCKY GOODS

女物のハンカチ、コードレスホン。

鱼 座 2/10~ 3/90

■TOTAL つまらない誤解やすれ違いから、友情に亀裂が入りそう。感情に任せて非難の言葉を口にすると家に帰ってから「しまったあ」と猛烈に後悔するハメに。 蟹座の友人に間に入ってもらって仲直りを。

■LOVE 年に何度もないようなスペシャルチャンスがある。アタックは服装をバッチリ決めるのがポイント。

■STUDY ノートを広げてみても勉強 以外のことで頭がいっぱい。気分の切 り換えに苦労しそう。

LUCKY GOODS

オカルト映画の券、薬用ソープ。

人8月号予告 [[]

7月8日ご



次号は別冊付録が2つもついて、ウレシ 泣き~っ!「美少女ゼミナール・サ -スペシャル」と、人気企画第2弾「光 栄の栄光2」なのだ。買わないヤツは夏 風邪ひくぞ!



MESSAGE FROM EDITORS

- ■先日、国技館の升席で大相撲を見た。 高校のとき以来だから、32年ぶりか。し かし、横綱は不在、大関の霧島は休場で、 いまひとつ盛り上がらない。昨今の相撲 人気はなんじゃいな。栃若、柏鵬時代が 懐かしい、若貴ごときがなんだ……と、 土俵そっちのけで飲んだ、飲んだ。翌日 は、吐気酔い! (明)
- ■今月は、1泊2日の出張2連発でなに か忙しかったが、それより楽しかった印 象が強い。 綱島さんと風羽本線の電気機 -関車(鈍行)でみちのくへ旅したこと。 その後、大阪出張で日本クリエイトの板 倉社長に神戸グリーンスタジアムのスカ イレストランへ連れていってもらったこ と。出張とはいえ旅っていいもんだ。「旅」 の雑誌の編集部がうらやましい。帰って からの入稿がなければもっといい。(哲) ■確かに、日本が南北に細長いのはよく わかる。北に行きゃ寒いから、春の訪れ が遅いのだって、いちおう理解できるつ

もりだ。でも、4月の末に、雪が降るこ

- とはないだろう――と、恨みごとのひと つでもいいたくなる、春の釧路の夜であ った。P.S.でも、すし屋でいただいた、し めさばとぼたんえび (←こんぱちくんは、 食べられない) は、とてもおいしゅうご ざいました。
- ■以前読んだ本を探そうと、本箱をひっ くり返していたら、奥のほうがなにやら 匂う。のぞくとそこはカビの海……。大 切にしていた何冊かが、自然合本状態に 陥っていた。あぁ、ショックう。これか らカビの季節、皆さんも用心ね。 (こ) ■車とパソコンは似ている。エンジンの 馬力はCPUの処理速度に、居住性はメモリ 一容量にたとえることができるし、中古 での売買が盛んな点も共通している…… というわけで、オレは今日も仕事中に車 の雑誌を読む。人間、日々の努力が何よ りも大切だ。仕事熱心だなァ、オレって。 なんちてなんちて。ウソですよぉん、編
- ■連休前の厄払いにと(なんのこっち

集長お~。

(ラ・バンバ)

- ゃ?)、 "最後の審判" 飯鳥さん+パンド ラボックスの若い衆3人とカラオケボッ クスへ……。20歳前半の若者たちのパワ 一あふれる歌いっぷりに、押されっぱな しの一夜だった。お姉さんは燃え尽きち (く~みん) やったよお。
- ■連休に屋久島へ行った。目的は、縄文 杉と温泉。この温泉。ほとんど海の中に あって、干潮にならないと入れない露天 風呂。ちょうど晴れてて暑かったので、 海で水遊びもできたし、ビールも飲めた し、おじさん、おばさんとも仲よくなっ たし……。でも、温泉を見学するだけの 人の、いい見せ物になっていたような気 もする。ま、真っ赤なビキニだったもん なぁ (爆笑) (きむち)
- ■就職活動は大変。なれないスーツを着 て会社を回り、面接を受ける。そこまで はいいのだけれど、スーツのまま編集部 に来ることもしばしばある。そうすると、 「どちらのセールスマンですか?」といわ れてしまい、困っちゃうよ。(バキュラ)



富士通表Ⅱ~	
ジャパンホームビデオ	.48
日本ファルコム49~51、	₹III
ブラザー工業52~	-53
日本クリエイト54~	-55
ライトスタッフ56~	-57
マイクロプローズ58~	-60
シーツゥワールド61~	
エルフ66~	-67
日本マイコン流通センター 176~	177
日本視力回復センター178~	179
エプソン	₹W

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望 の方は、代金と送料を添えて郵便で 下記までお申し込みください。送料 は1冊96円です。現在、1992年の5 月号と6月号のみ在庫があります。 なお到着までに約3週間かかります。 切手不可。

〒101 東京都千代田区一ツ橋 2-3-1 小学館販売㈱ ポプコム係 **☎**03-3230-5752 **■**POPCOM 7月号/第10卷第7号/平成4年7月1 日発行/毎月1回発行

編集人 岩渕庄一郎

(株)新企画社 · POPCOM編集部

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭

和筆2ドル

TEL 03(3263)6940

■発行人 相賀昌宏 ■発行 小学館 東

小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

凸版印刷株式会社 町刷 580円(本体563円) ■定価

STAFF

Editor in Chief / 安藤明義 Technical Adviser / 大藤謙二 Editors / 渡辺哲也 佐々木寿彦 川原一夫 荒木洋平 南里久美子 鈴木葉子 Production Manager/馬上恵子

Writers / 池田信一 松崎 昇 島田倫人 石丸敬治 与志田拓実 日高 徹 網島理友 ブギー等門 川崎征史 立川談之助 ターニングポインツ 三遊亭円丈 スタジオハード (山口宏 松本修一 木川明彦 羽山大輔 三浦孝) 坂東齢人 鎌田三平 グループ・クラムボン ポンポコリン後藤 遊演体 トーレン・スミス 大森 望 蛭海隆志 いであつし 山猫有限会社(柳 草一郎 山下以登)

ウッディー鈴木 高城 剛 薮田淳史 後藤信二 浅尾喜浩 山田 功 潮見茉莉 姫崎せりか Assistant Editors / 鈴木あつみ 菅沢博明 林 圭佐 南 輝明 永田洋子 谷 敦史 大和善之 Designers/前嶋昭人 DOM DOM (坂本高志 久保田 学)

スーパーコンパス (松浦俊郎) 東京スキップスタジオ (スキップ富岡 ジェイムズ大櫛)

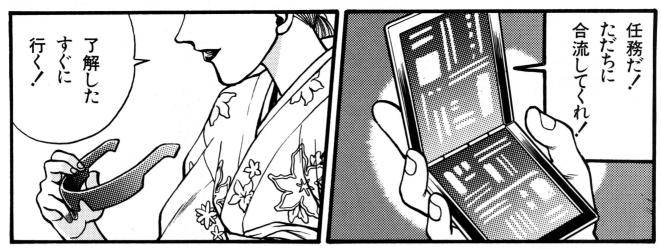
Photographers/佐々塚啓介 朝倉宏二

Illustrators / 加藤裕将 南 辰真 ポッキー前嶋 ツトム・イサジ トニー川口 後藤ユタカ 武田うずら 押田J.O. ジューシー鈴木 くつぎけんいち 白虎 要

近藤 豊 環 望 田吾作 水玉螢之丞 銭巻茶梨子 チャッキリあつみ



本誌掲載記事・写真等の無断複写(コピー)・複製・転載を禁じます。







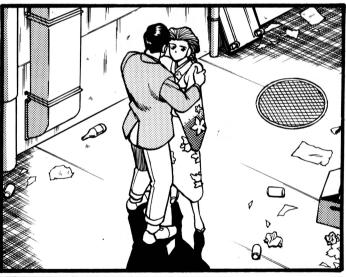
というわけで次号に続く。

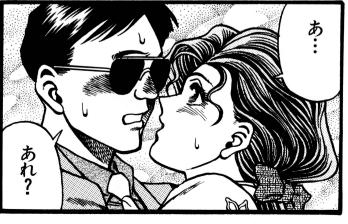






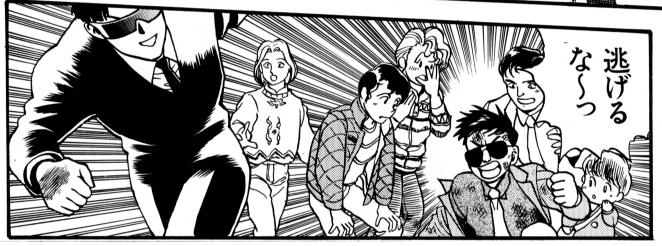




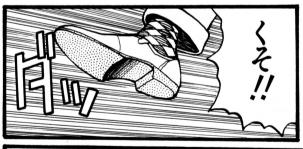








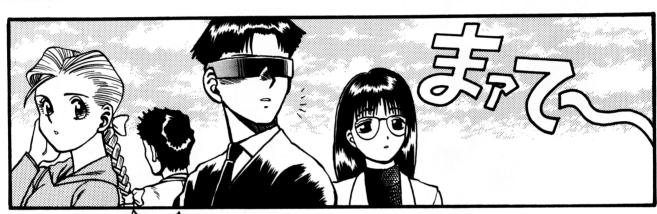


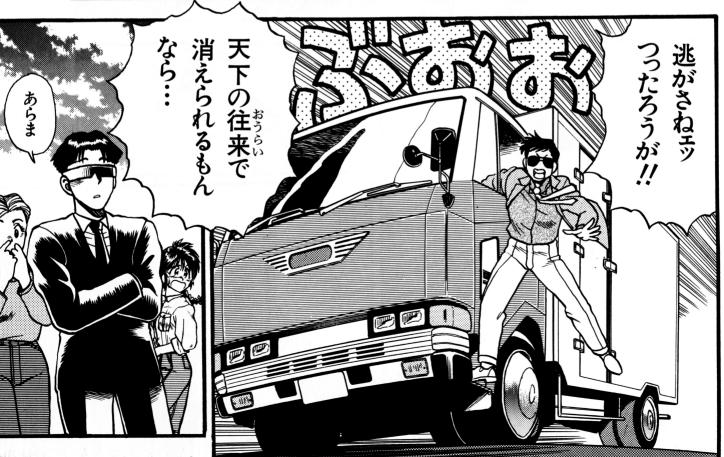
















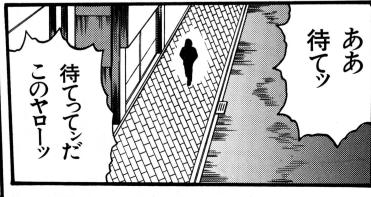






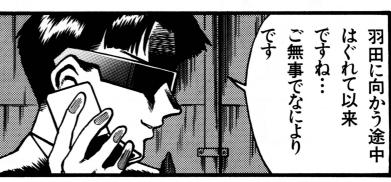


















松本君にやつ当たり

上申を蹴られたからって・・











そんなフカシに

















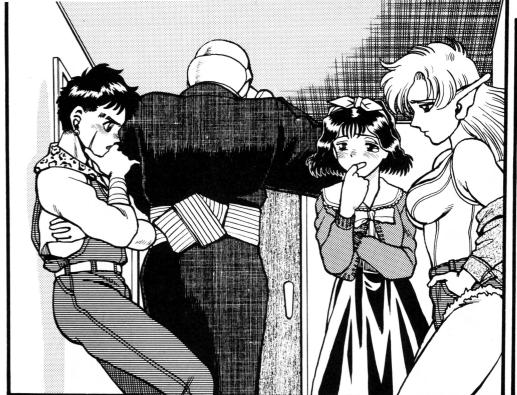








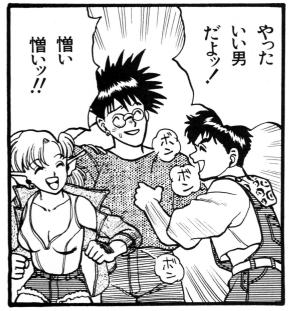










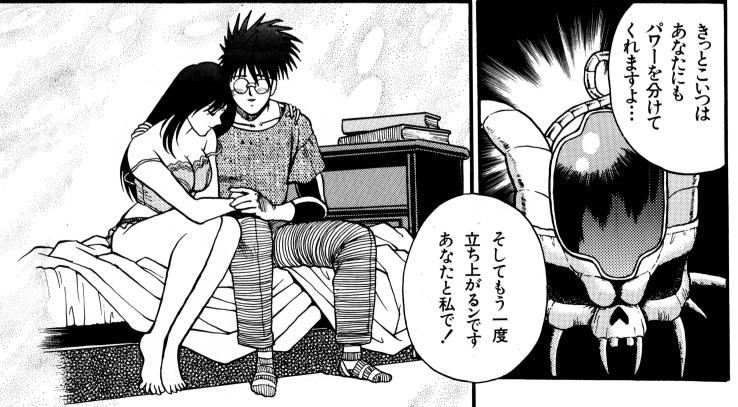










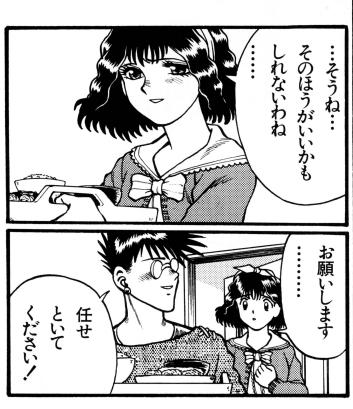






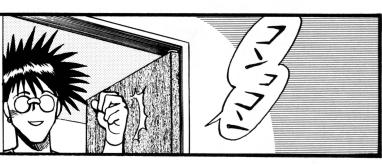
カラナ

ジル・ド・レイスのあれは























小さな高性能エプソンPC-386P新登場。

本を読んだり、趣味に夢中になったり。自分の居場 所はいつも心地よく保っておきたいから、ここには 自分の気に入ったものだけを置いておきたいと思 う。エプソンの新しい32ビットパソコンPC-386P は、デスクの上で場所をとらない30×30cmの省 スペース設計。その小さな占有面積から、さまざ まな大きな可能性が生まれます。パーソナル・ス ペースを大事にしたいから、このコンパクトさがう れしい。小さな高性能エプソンPC-386P新登場。



■32ビットCPU i386™SX(16MHz)をノーウェイト で使用。■30×30cmの省スペース設計。■フロン トHDDスロットに40MB/100MB HDD内蔵可能。 ハードディスクパックアダプタ(オプション)を使用す ればNOTE/BOOK用ハードディスクパックも利用可 能。■ユーザーズメモリ1.6MB標準実装、最大14.6 MBまで増設可能。■サウンド機能(LINE OUT 端子付)標準装備。■内蔵FDDを他のPCの外付 けFDDとして使用できるターミナルFDDモード搭載。



PC-386P

ベストセラーVシリーズの最新鋭PC-286VJ新発売。

● CPU 80286 16MHzノーウェイト ●ユーザーズメモリ640KBを標準実装、最大14.6MBまで拡 張可能 ●SCSI対応100MB/200MB HDD内蔵可能(オプション) ●FM音源サウンド機能装備

●内蔵FDDを他のPCの外部FDDとして使用可能

VJ5 ¥228,000 5インチFDD2基標準装備タイプ VJ5B ¥358,000 5インチFDD2基+40MB HDD標準装備タイプ

※写真のディスプレイは別売です。※記載の商品価格は、すべて税別です。



●エフソンPCシリーズに関する核術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。エフソンPCインフォメーションセンター 東京(の3)3377-3531 大阪(06)397-0915 名古屋(052)953-9230 ●受付時間 AM9:00 - PM5:30 月曜日 - 全曜日(校日を除く)

■本社 〒151 東京都宗会区初台1-53-6種ショールーム、〒163 東京都新省区西新宿2-4-1新宿NSビルS制置支店・宮東京・今世院(01)222-22821(参加)(01)223-2282(参加台(022)263-359)(参秋田(0182)23-359)(参秋田(0182)23-359)(参秋田(0182)23-359)(参秋田(0182)23-359)(参秋田(0182)23-359)(参秋田(0182)23-359)(参水田(01

雑誌 18111-7

定価580円 (本体563円) CShogakukan 1992 Printed in Japan T1018111070583

